ゲーメストムックVol.15
平成7年10月1日発行 第2巻第13号通巻15号
©NAMCO LIMITED
鉄拳2
[Act.1]
キャラクターデータ完全収録の
技表ムック第1弾!!
キャラクター紹介
システム解析
ビジュアル技表
対戦基礎
780 YEN
VIDEO GAME MAGAZINE
GAMEST MOOK VOL.15
鉄拳 TEKKEN 2™

CONTENTS

GAMEST MOOK Vol.15

鉄拳 TEKKEN 2™ [ACT.1]

PRESTORY プレストーリー

世界に名を馳せる巨大財閥の長である三島平八。彼が主催する世界規模の格闘大会。それはいつしか『The King Of Iron Fist Tournament』と呼ばれるようになった。

前大会から2年後、今回の大会は行方不明になった三島平八に代わり、現三島財閥の当主である三島一八の主催によるもので、前回の出場者は自らの技にさらなる磨きをかけ、また世界各国から武術に精通した格闘家が新たに名乗りを上げている。

最強の拳、『鉄拳』を持つものが今ここに……。

PERSONAL DATA

三島流喧嘩空手の達人。もと三島財閥の長。一八の父。自らが主催した前の格闘大会で一八に敗れ、財産のすべてを失う。悪事を重ねることにかまけ、修行を怠ったことを悔い、山ごもりをする。一八が第2回大会を開催すると聞き下山。再び帝王に君臨すべく髪をとがらせる。

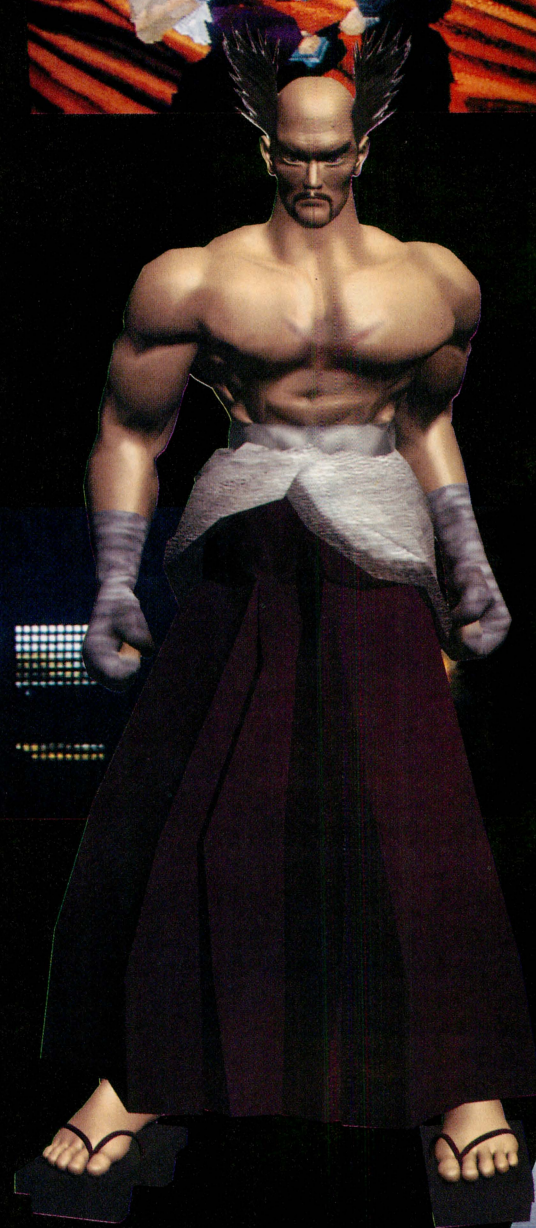
国籍：おそらく日本
格闘スタイル：三島流喧嘩空手
年齢、身長、体重、血液型：54歳、180cm、82kg、B型
仕事：修行
趣味：下駄収集
好きなもの：世界平和

MIDDLE BOSS

LEE CHAOLAN 李 超狼 リー・チャオラン

銀髪の悪魔

中国人
三島流喧嘩空手＋マーシャルアーツ

国籍：日本
格闘スタイル：三島流喧嘩空手＋マーシャルアーツ
年齢、身長、体重、血液型：27歳、178cm、65kg、A型
仕事：カズヤの秘書及び雑用
趣味：ハングライダー、パラグライダー、凧揚げ
好きなもの：タバコ（特にメンソール系）

SPECIAL ARTS

技名	コマンド	攻撃種類
金剛落とし(こんごうおとし)	接近して	投げ技
裸締め(はだかじめ)	接近して	投げ技
超ぱちき	接近して⇨➡	投げ技
ワンツーパンチ		上、上
螺旋襲刃脚(らせんしゅうじんきゃく)	⇦	上、下
風神拳(ふうじんけん)	⇨☆⇩⬂	中
空斬脚(くうざんきゃく)	⇨⇨⇨	中(ガード後よろけ)
右踵落とし	➡	中
踵落とし	立ち上がり途中	中、中
閃光列拳(せんこうれっけん)		上、上、中
破砕蹴(はさいしゅう)		中
雷神拳(らいじんけん)	⇨☆⇩⬂	中
鬼哭連拳(きこくれんけん)		上、上、上
無双連拳	⬂	中、中
奈落払い(ならくばらい)	⇨ニュートラル⇩⬂	下、下、下
奈落払い踵切り(ならくばらいかかとぎり)	奈落払い中レバーニュートラル	中、中
左踵落とし	⇨⇨	中
崩拳(ぽんけん)	⇩⬂⇨	中
激斬脚(げきざんきゃく)	⇨☆⇩⬂	中
地斬脚(ちざんきゃく)	⇨☆⇩⬊	下
裏旋空刃脚(りせんくうじんきゃく)	⇦	中、中
鬼神拳(きじんけん)	⇨⇨	中
影足(かげあし)	⇦⇦☆	
瓦割り(かわらわり)	しゃがみ途中	中
瓦割り崩拳(かわらわりぼんけん)	しゃがみ途中 ⇨	中、中
仁王砕き(におうくだき)	背後から接近して or	投げ技
鬼下駄(おにげた)	相手がダウン中⬇	ダウンした相手にのみヒット
鬼瓦(おにがわら)	⬇	ガード不能

PERSONAL DATA

柔道をベースとした総合格闘技を使う。熱血的に格闘が大好きな格闘バカ。無職。ウィリー・ウィリアムスにあこがれて格闘技を始めた少年も今では世界有数の格闘家となった。より強い相手を求めて参戦した前大会では、熊退治には成功するが、力を出し切り優勝に及ばなかった。再び修行し、柔術に磨きをかけ今度こそ世界有数の格闘家を目指す。

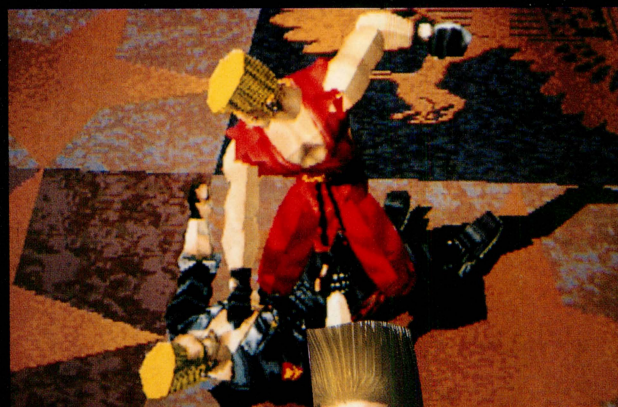
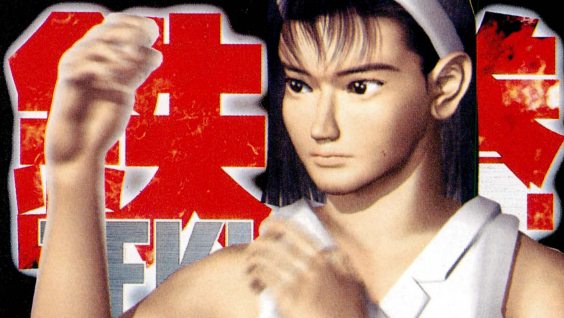
国籍：アメリカ
格闘スタイル：柔道をベースとした総合格闘技
年齢、身長、体重、血液型：27歳、187cm、81kg、O型
仕事：無職（金がなくなると用心棒もしくはストリートファイトで稼ぐ）
趣味：オートバイ
好きなもの：ピザ

MIDDLE BOSS

KUMA 熊 クマ

マッドベア

熊、平八流熊真拳

国籍：三島平八のペット
格闘スタイル：平八流熊真拳
年齢、身長、体重、血液型：人間で言えば22〜26歳、280cm、210kg、?型
仕事：無職
趣味：昼寝
好きなもの：人肉、三島平八

技名	コマンド	攻撃種類
腕取り逆十字	接近して	投げ技
一本背負い	接近して	投げ技
巴投げ	接近して⬅	投げ技
裏当て	接近して⇨⇨	投げ技
ワンツーパンチ		上、上
双飛天脚(そうひてんきゃく)	⇦	中、中
崩拳(ぼんけん)	⇩⬂⇨	中
PKコンボ		上、上
PDKコンボ	⬇	上、下
落葉(らくよう)	しゃがみ途中	下、中
あびせ蹴り	⇨⇨	中(ガード後よろけ)
葉桜(はざくら)	しゃがみから⬊	中
岩石割り	(相手がダウン中)しゃがみ途中	ダウンした相手にのみヒット
三宝龍(さんぽうりゅう)(上段)	⇨⇨	中、中、上
三宝龍(中段)	⇨⇨, ⇨or⬀	中、中、中
三宝龍(下段)	➡➡ ⇩or⬁	中、中、下
瓦割り(かわらわり)	しゃがみ途中	中
瓦割り崩拳(かわらわりぼんけん)	しゃがみ途中	中、中
瓦割り落葉(かわらわりらくよう)	しゃがみ途中	中、下、中
葉桜崩拳(はざくらぼんけん)	しゃがみから⬊	中、中
疾風(はやて)	⇨➡	中
風牙(ふうが)	接近して⬊	投げ技
葉桜鉄騎(はざくらてっき)	しゃがみから⬊	中、下
背落とし(せおとし)	背後から接近して or	投げ技
万聖竜王拳(ばんせいりゅうおうけん)	⬅	ガード不能
アルティメットタックル	⬋	ガード不能投げ技
闇雲(やみくも)	タックル中	投げ技
闇雲絞め(やみくもじめ)	タックル中	投げ技
逆PDKコンボ	⬇	上、下
クイックPKコンボ	前進中	上、下
返し技	相手の攻撃に合わせて⬅or⬅	返し投げ技

PERSONAL DATA

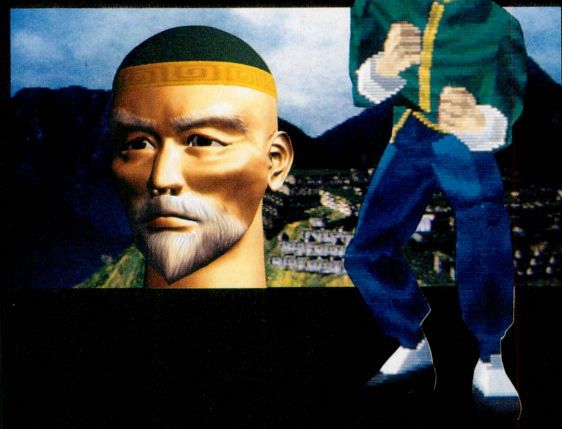
風間家に代々伝わる武術である風間流古武術を使う。自然保護団体W.W.W.C.の密輸動物監視官。屋久島の自然の中で育ち、風間合気柔術の秘伝を伝授されるが、東京で長く暮らして神秘的なものへの興味を失う。ある晩父親の幽霊を見て、超常現象を信じるようになる。保護動物を密輸している一八を捕まえるために格闘大会に参加する。同時に一八を取り巻いている神秘的な力から、彼を解放しようと考えている。

国籍：日本
格闘スタイル：風間流古武術
年齢、身長、体重、血液型：22歳、170cm、54kg、AB型
仕事：自然保護団体の密輸動物監視官
趣味：バード・ウォッチング
好きなもの：森林浴

MIDDLE BOSS

WANG JINREY 王 椋雷 ワン・ジンレイ

闘う哲人

台湾人、
心意六合拳

国籍：中国
格闘スタイル：心意六合拳
年齢、身長、体重、血液型：84歳、165cm、56kg、B型
仕事：普段は野菜作りをしている
趣味：特になし
好きなもの：早朝の空気

技名	コマンド	攻撃種類
翠連勁(すいれんけい)		上、中
鬼殺し(おにごろし)	➡(5フレーム)	中
真空刈脚(しんくうかりあし)	, , ,	下、下、下
刈脚流雲墜(かりあしりゅううんつい)	, , ,	下、下、下、中
流雲墜(りゅううんつい)		中、中
翠勁下蹴り(すいけいしたげり)		上、下
槍連勁(そうれんけい)		上、中
白鷺遊舞(はくろゆうぶ)		下、上、上、中
霞蹴り(かすみげり)	➡(5フレーム)	上
紫雲二段蹴り(しうんにだんげり)	⬇	下、上
鬼首落とし(おにくびおとし)	➡(5フレーム)	中、中、ガード不能
刈脚白鷺遊舞(かりあしはくろゆうぶ)		下、下、上、上、中
翠連紫雲(すいれんしうん)		上、中、下、上
泰山白鷺(たいざんはくろ)		下、上、上、上
翠連衛腿(すいれんしょうたい)		上、中、中
翠勁刈脚(すいれんかりあし)		上、下、下、下
霞掌拳(かすみしょうけん)	➡(フレーム)	中
竜車蹴り(りゅうしゃげり)	⬅	中
竜車蹴り刈脚(りゅうしゃげりかりあし)	⬅	中、下、下、下
竜車蹴り鬼殺し(りゅうしゃげりおにごろし)	⬅	中、中
泰山白鷺刈脚(たいざんはくろかりあし)		
蛇回し(へびまわし)	接近して	投げ技
腕十字固め(うでじゅうじかため)	接近して	投げ技
釣鐘割り(つりがねわり)	背後から接近して or	投げ技
白山(はくざん)	接近して⬉	投げ技
返し技	相手の攻撃に合わせて⬅ or ⬅	返し投げ技

※返し技はコマンドが共通で、自動的に攻撃に合わせてモーションが変わる。

LEI WULONG

雷 武龍
レイ・ウーロン
スーパーポリス

PERSONAL DATA

独自に編み出した拳法を使う。香港国際警察のナンバーワン捜査官。飛行機事故で死んだ同僚の後を継いで、香港マフィアの資金流出の謎を追う。同じ飛行機事故で死んだ会計士が、マフィアの重要書類を持ち出し一八のもとへ逃亡しようとしていたらしい。ウーロンは格闘大会に出ることで、一八への接近を図ろうとする。

国籍：中国
格闘スタイル：拳法
年齢、身長、体重、血液型：26歳、175cm、65kg、A型
仕事：警察官
趣味：映画鑑賞
好きなもの：SONY製品

MIDDLE BOSS

BRUCE IRVIN ブルース・アービン

ナイトメアーインパクト

アメリカ人、キックボクシング

国籍：アメリカ
格闘スタイル：キックボクシング
年齢、身長、体重、血液型：32歳、190cm、85kg、A型
仕事：一八の私設部隊のメンバー
趣味：拳銃収集
好きなもの：火薬

技名	コマンド	攻撃種類
寝る	⬇or⇩[3+4]	
跳弓脚(ちょうきゅうきゃく)	相手頭側で寝た状態で[3+4]	中
跳ね起き(相手足側)	寝た状態で[3+4]	
仰寝後掃燕舞(ぎょうしんこうそうえんぶ)	相手頭側で寝た状態で[3][4]	下、上
背を向ける	⬅or⇦[3+4]	
背身打(はいしんだ)	背中を向け[1]	上
背身下掃打(はいしんかそうだ)	背中を向け⬇or⇩[2]	下
背身崩墜(はいしんほうつい)	背中をを向け[2]	中
背身腿(はいしんたい)	背中を向け[4]	中
背刃落(はいじんらく)	背中を向け[3+4][3+4][3+4]	中、中、中
背身後掃燕舞(はいしんこうそうえんぶ)	背中を向け⬇or⇩[4][4]	下、上
後掃燕舞(こうそうえんぶ)	⇖[4][4]	下、上
転身連砲(てんしんれんほう)	[1+2]	上、上
旋風連脚(せんぷうれんきゃく)	[3][4]	中
旋風連脚(せんぷうれんきゃく)	➡or⇨[3][4]	中
龍声下段脚(りゅうせいげだんきゃく)	➡[1][2][1][2][3]	中、中、中、中、下
龍声中段脚(りゅうせいちゅうだんきゃく)	➡[1][2][1][2][4]	中、中、中、中、中
狼牙揺震撃(ろうがようしんげき)	⇨[4][1][2][3][4]	中、中、中、上、中
狼牙虎蹲山(ろうがこそんざん)	➡[4][1][2][3]⬇[4]	中、中、中、上、下
揺震撃(ようしんげき)	➡[3][4]	上、中
虎蹲山(こそんざん)	⇨[3]⬇[4]	上、下
虚環脚(きょかんきゃく)	[3][3]	上、下
雷光下段脚(らいこうげだんきゃく)	➡[4][1][2][3]	上、中、中、下
雷光中段脚(らいこうちゅうだんきゃく)	➡[4][1][2][4]	上、中、中、中
弧流腿(こりゅうたい)	[4][3]	中
落顔砕(らくがんさい)	背後から接近して[1+3]or[2+4]	投げ技
綜爪牙(そうそうが)	➡[2][1][2][1]	上、上、上、上
衿締め(えりじめ)	接近して[2+4]	投げ技
飛空脚(ひくうきゃく)	接近して[1+3]	投げ技
払い倒し(はらいたおし)	⇨➡[1+2]	投げ技
妃睡鳥(ひすいちょう)	⬅[1+4]	
鳳凰旋風脚(ほうおうせんぷうきゃく)	妃睡鳥中に[4]	ガード不能
鷹爪連脚(ようそうれんきゃく)	妃睡鳥中に[3][3][3][3]	中、中、中、中
伏寝弧流腿(ふくしんこりゅうたい)	相手足側でうつ伏せから[4][3]	中
伏寝掃腿(ふくしんそうたい)	相手足側でうつ伏せから[3][4]	下
仰向けからうつ伏せに転がる	仰向けに寝て⬇[1]	
うつ伏せから仰向けに転がる	うつ伏せに寝て[1]	
雷光跳脚(らいこうちょうきゃく)	⇨⇨➡[3]	中
伏寝滑(ふくしんかつ)	相手頭側でうつ伏せから[4][3]	下
巻暫連脚(けんざんれんきゃく)	[4](フェイント8フレーム)[4][3][3]	下、下、中

鉄拳2 TEKKEN 2™

ニーナ・ウィリアムズ
サイレントアサシン

NINA WILLIAMS

PERSONAL DATA

骨法と合気道を使いこなす。アイルランド人の暗殺者。妹のアンナと仲が悪く、お互いに相手を殺そうとするほど憎みあっている。死の床にあるニーナの父親は、二人を呼び寄せ仲直りさせせようとする。その席でも姉妹は激しくいがみあう。ニーナとアンナは、今大会で争いに決着をつけようとする。

国籍：アイルランド
格闘スタイル：骨法、合気道をベースとした暗殺格闘術
年齢、身長、体重、血液型：22歳、161cm、49kg、A型
仕事：暗殺
趣味：旅行
好きなもの：トム（アニメ『トムとジェリー』の）、ミルクティー、スコッチ

SPECIAL ARTS

技名	コマンド	攻撃種類
居反(いぞり)	接近して	投げ技
四方投げ(しほうなげ)	接近して	投げ技
抱え込み肘打ち(かかえこみひじうち)	接近して	投げ技
首刈り投げ(くびかりなげ)	接近して ➡	投げ技
掌握(しょうあく)	接近して ⇩ ➡	投げ技
首刈十字固(くびかりじゅうじがため)	掌握中	投げ技
立逆脇固(たちぎゃくわきがため)	掌握中	投げ技
裏門鷹羽絞(うらかんぬきかたはじめ)	立逆脇固中	投げ技
捨逆脇固(すてぎゃくわきがため)	立逆脇固中	投げ技
ワンツーパンチ		上、上
双掌破(そうしょうは)	⇨⇨ または	中
トリプルスマッシュ	( )	上(中)、上、上
ダブルスマッシュ		上、上
PKコンボ		上、上
PDKコンボ	⬇	上、下
ニールキック	⇨ ➡	中(ガード後よろけ)
フラッシュコンボ		中、上、上
ラピッドキックコンボ		中、上、上、上
アッパーストレート		中、上
ハンティングキックコンボ		上、下、上
レイブキック	立ち上がり途中(しゃがみ始め)	下、中
ボーンカッター	⇨⇨ ➡	中
ハンティングスワン	(⇧⇧でキャンセル)	ガード不能
飛びつき前方回転逆三角絞め(とびつきぜんぽうかいてんぎゃくさんかくじめ)	背後から接近して or	投げ技
居反肘落し(いぞりひじおとし)	接近して	投げ技
居反肘落し脇固(いぞりひじおとしわきがため)	居反り肘落し中に	投げ技
レフトハイ&ライトハイキック		上、上
シットスピン&ライトハイキック	⬇ ☆	下、上
ジェイルクラッシュ	( ) ⬇	上(中)、上、下、上
セメタリークラッシュ	( ) ⬇	上(中)、上、下、中
連撃双掌破(れんげきそうしょうは)	( ) ➡	上(中)、上、上、上、中
ニールエッジコンボ	( ) ⇧(or or)	上(中)、上、中
レッグブレイクコンボ	⬇ or ⇩	下、下
ディバインキャノン	⇩	中
スライサー		下
ディバインキャノンコンボ		下、中
サイドステップスタッブ	⬅	中
キリングブレード	⬅	上
アサルトコンボ	➡	中、上、上、中
腕挫腹固(うでひしぎはらがため)①	掌握中	投げ技
首捻顔固(くびひねりかおがため)	①中に	投げ技
蟹挟み(かにばさみ)②	相手に接近して ⇩ ⇨	投げ技
アキレス腱固(あきれすけんがため)③	②中に	投げ技
膝十字固(ひざじゅうじがため)	③中に	投げ技
回転アキレス腱固(かいてんあきれすけんがため)	③中に	投げ技
前転腕十字固(ぜんてんうでじゅうじがため)	②中に	投げ技
飛びつきアキレス腱固(とびつきあきれすけんがため)	⇨⇨⇨	投げ技
スパイクコンボ&ライトハイキック		上、下、上
スパイクコンボ&ライトアッパー		上、下、中
スパイクコンボ&ライトローキック	⬇	上、下、下
クリークアタックコンボ		中、上、上、下
クリークアタック&レフトローキック	⬇	中、上、下
クリークアタック&レフトハイキック		中、上、上
クリークアタック&ライトハイキック		中、上、上
ラピッドコンボ&レフトローキック		中、上、上、下
ラピッドコンボ&ライトハイキック		中、上、上、上
ラピッドコンボ&双掌破	➡	中、上、上、上、上、中
ジャミングコンボ&ライトアッパー		上、下、中
ジャミングコンボ&ライトローキック	⬇	上、下、下
ジャミングコンボ&ライトハイキック		上、下、上
ランディングキック&ライトアッパー	⇧(or or) ⬇	下、中
ランディングキック&レフトミドルキック	⇧(or or) ⬇	下、中
ランディングキック&ライトハイキック	⇧(or or) ⬇	下、上
レフトミドル&ライトハイキック		中、上
ウインズエッジコンボ	⇧(or or)	中、上、中
フローズンキック	⬇ or ⇩	下、中
スパークコンボ	( )	上(中)、上、上、下
ライトローキック&バックスピンチョップ	⬇ or ⇩	下、上

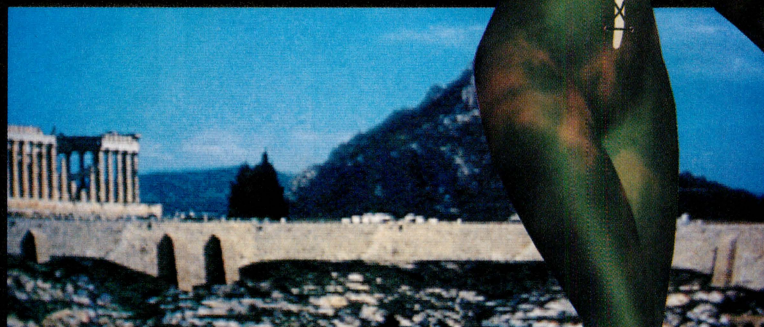
MIDDLE BOSS

ANNA WILLIAMS

ライトニングスカーレット

アンナ・ウイリアムズ

アイルランド人、骨法＋合気道

国籍：アイルランド
格闘スタイル：骨法＋合気道(三島流喧嘩空手も少々)
年齢、身長、体重、血液型：20歳、163cm、49kg、A型
仕事：学生　趣味：旅行
好きなもの：ジェリー（アニメ『トムとジェリー』の）、エスプレッソコーヒー、赤ワイン

PERSONAL DATA

マーシャルアーツの達人。チャイナタウンの武道場の経営者。前の大会で吉光がばらまいたお金を元手に、自分の道場を営んでいる。彼の留守中に、謎の男が道場破りにあらわれた。弟子たちはことごとく打ち負かされ、重傷を負う者まで出る。ロウはこのことに激しい屈辱感を抱き、道場の名誉のために格闘大会に参加する。

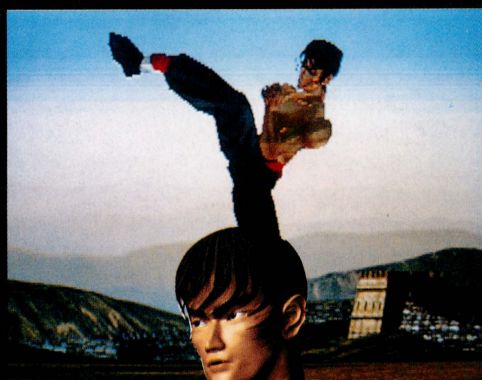
国籍：アメリカ
格闘スタイル：マーシャルアーツ
年齢、身長、体重、血液型：27歳、179cm、69kg、B型
仕事：中華料理店勤務のかたわら拳法道場の師範代をつとめる
趣味：釣り
好きなもの：お金

MIDDLE BOSS

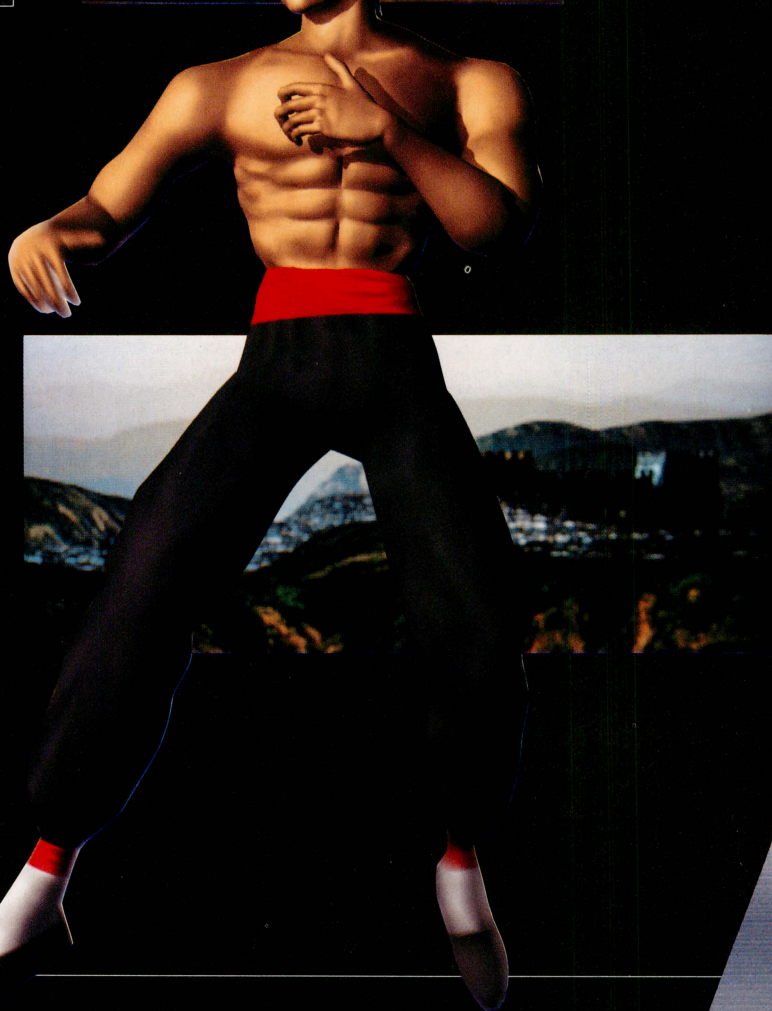
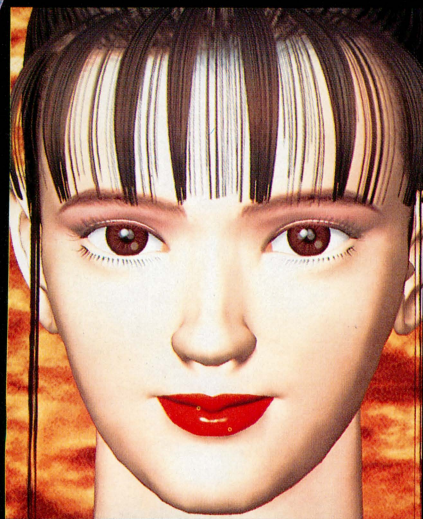
BAEK DOO SAN 白頭山ペク・トー・サン

キリング・ホーク

韓国人、テコンドー

国籍：韓国
格闘スタイル：テコンドー
年齢、身長、体重、血液型：27歳、180cm、70kg、B型
仕事：格闘家
趣味：スカイダイビング
好きなもの：対戦相手の血

SPECIAL ARTS

技名	コマンド	攻撃種類
折檻パンチ	接近して	投げ技
ドラゴンダイブ	接近して	投げ技
ドラゴンニー	接近して⇨➡	投げ技
ワンツーパンチ	接近して	上、上
ステップインミドルキック	⇦	中
サマーソルトキック（大ジャンプタイプ）	⬇⬆（or⬉or⬈）	中
サマーソルトキック（小ジャンプタイプ）	⬇⇧（or⬁or⬀）	中
スピンキックコンボ		上、上、上
左連拳		上、上、上、上、上
ドラゴンナックルコンボ	➡	上、中、上
ドラゴンナックルコンボ		上、上
サマーソルトドロップ	⬇⇧（or⬁or⬀）	中
ドラゴンロー	しゃがみ途中	下
三連ハイキック		上、上、上
フェイントミドルキック	3連ハイの途中にレバー前	中
スライディング	しゃがみ状態から⇦⬉	下
ドラゴンサマー	⇧	上、中
ドラゴンスラッシュ	⇨⇨⇨	中（ガード後よろけ）
ドラゴンファング	⇦（⇧⇧でキャンセル）	中段ガード不能
フェイスクラッシャー	背後から接近して or	投げ技
ドラゴンフォール	折檻パンチ中に	投げ技
シットスキンピンキックサマー	しゃがみ中	下、中
ドラゴンローレフトサマー	しゃがみ途中	下、中
フロントキックレフトサマー	立ち上がり途中	中、中
サイドキックライトサマー	立ち上がり途中	上、中
ハイキックライトサマー		上、中
シットストレートレフトサマー	⬇or⇩	下、中
ドラゴンプレス	⬇☆	下、上、上、上、中
ジャンプサイドキックライトサマー	⇧（or⇧or⬀）	上、中
クイックサマーソルトキック		中
ダブルサマーソルトキック		中、中
ドラゴンテイル	⇦	下
ローキックレフトサマー	しゃがみ中	中

鉄拳 TEKKEN

MICHELLE CHANG

ミシェール・チャン
放浪の女拳士

PERSONAL DATA

中国拳法の達人。米国籍の中国系インディアン。ミシェールの父親は、インディアンの財宝のありかを示す鍵となるペンダントを持っていた。殺される前に、彼はそれを娘に託す。ペンダントの秘密を知った一八の部下が、ミシェールの母親を誘拐した。母親を取り戻すため、ミシェールはまた大会に出場する。

国籍：アメリカ
格闘スタイル：各種拳法
年齢、身長、体重、血液型：20歳、163cm、53kg、B型
仕事：狩り
趣味：狩り
好きなもの：バッファロー

GANRYU 巌竜 ガンリュウ

暴走大銀杏

日本人、相撲

国籍：日本
格闘スタイル：相撲
年齢、身長、体重、血液型：34歳、189cm、125kg、B型
仕事：カズヤの警護
趣味：ばくち
好きなもの：ブリ大根

技名	コマンド	攻撃種類
フィッシャーマンズスープレックス	接近して	投げ技
フロントスープレックス	接近して	投げ技
ジャーマンスープレックス	背面取り中	投げ技
通天砲(つうてんほう)		上、中、中
通天砲(つうてんほう)	⬁	中、中
前掃腿(ぜんそうたい)	しゃがみ途中	下
前掃十字把(ぜんそうじゅうじは)	しゃがみ途中	下、中
前掃連腿(ぜんそうれんたい)	しゃがみ途中	下、上
前掃扇腿(ぜんそうせんたい)	しゃがみ途中⬇	下、下
蒼空砲(そうくうほう)	立ち上がり途中	中
烈震踏(れっしんとう)	前大ジャンプ始め	中
斬捶(ざんすい)	立ち上がり途中	中
斬捶通天砲(ざんすいつうてんほう)	斬捶中	中、中、中
突双掌(とつそうしょう)		中(ガード後よろけ)
崩捶(ほうすい)	⬁	中
大纏崩捶(だいてんほうすい)	崩捶ヒット中に	崩捶ヒット後は必ず入る
衝腿(しょうたい)	⬁	中
背面取り	ヒット後⇦	上
後掃腿(こうそうたい)	座り前進始め	下
穿弓腿(せんきゅうたい)	後掃腿中	上
絶招通天砲(ぜっしょうつうてんほう)	➡	ガード不能
フルネルソンスープレックス	接近して⬉	投げ技
ジャーマンスープレックス	背後から接近して or	投げ技
転身腿(てんしんたい)		上
虎身肘(こしんちゅう)	⇨➡	中
疾歩掌拳(しっぽしょうけん)	⇩⬉	中
連拳(れんけん)		上、中
疾歩崩肘(しっぽほうちゅう)	⬇⬉	中
斬捶崩肘(ざんすいほうちゅう)	立ち上がり途中	中、中
槍弓腿(そうきゅうたい)	⬁	中、下、上
槍弓腿(そうきゅうたい)		中、下、上
槍弓腿(そうきゅうたい)		上、中、下、上
斬撃(ざんげき)		中
連拳大穚腿崩捶(れんけんだいてんほうすい)		上、中、中
衝腿通天砲(しょうたいつうてんほう)		下、中、中
連拳上段脚(れんけんじょうだんきゃく)		上、中、上
連拳下段脚(れんけんげだんきゃく)		上、中、下
斬捶前掃連腿(ざんすいぜんそうれんたい)	立ち上がり途中	中、下、上
斬捶前掃十字把(ざんすいぜんそうじゅうじは)	立ち上がり途中	中、下、中
斬捶前掃扇腿(ざんすいぜんそうせんたい)	立ち上がり途中⬇	中、下、下
斬捶槍弓腿(ざんすいぜんそうきゅうたい)	立ち上がり途中	中、中、下、上
斬撃前掃連腿(ざんぜきぜんそうれんたい)		中、下、上
斬撃前掃十字把(ざんげきぜんそうじゅうじは)		中、下、中
斬撃前掃扇腿(ざんげきぜんそうせんたい)	⬇	中、下、下
斬撃通天砲(ざんぜきつうてんほう)		中、中、中、中
斬撃槍弓腿(ざんげきそうきゅうたい)	⬇	中、中、下、上
斬撃崩肘(ざんぜきほうちゅう)		中、中
崩捶上段脚(ほうすいじょうだんきゃく)	⬁	中、上
崩捶下段脚(ほうすいげだんきゃく)	⬁	中、下
迅脚前掃連腿(じんきゃくぜんそうれんたい)		上、下、上
迅脚前掃十字把(じんきゃくぜんそうじゅうじは)		上、下、中
迅脚前掃扇腿(じんきゃくぜんそうせんたい)	⬇	上、下、下
虎身連攻(こしれんこう)	➡➡	中、中
天砲(てんほう)	➡	中

PERSONAL DATA

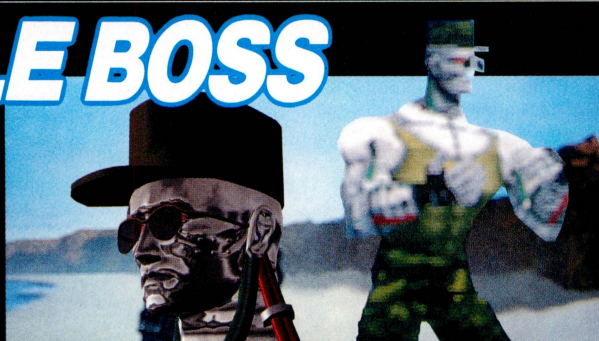
原子力で動く軍事用人造人間。伝染病の保菌者の少女を伴い逃走中。JACKの量産型で、思考回路が改良されている。細菌兵器戦に投入されるが、作戦は失敗。戦場の村から細菌に感染した少女を救い出す。軍隊は情報隠匿のため、JACK-2と少女を回収しようとしている。自分を設計した科学者ボスコノビッチに会い、人間に改造してもらおうと、ボスコノビッチを誘拐した一八の主催する格闘大会に向かう。

国籍：ロシア
格闘スタイル：力まかせ
年齢、身長、体重、血液型：5歳、235cm、168kg、プルトニウム
仕事：現在、自らを作った軍隊から逃走中
趣味：自らのオーバーホール
好きなもの：秋葉原のパーツセンター

MIDDLE BOSS

P.JACK プロトタイプ・ジャック

ロストメモリーモンスター

ロシアメカ、パワーファイター

国籍：ロシア
格闘スタイル：力まかせ
年齢、身長、体重、血液型：7歳、235cm、185kg、ガソリン
仕事：なし（通常はガソリンを抜かれている）
趣味：破壊行為
好きなもの：どんな情報もメモリーにインプットすること

SPECIAL ARTS

技名	コマンド	攻撃種類
リフトアップスラム	接近して	
ヘルプレス		中
パイルドライバー	接近して⬃➡	
バックブリーカー	接近して⇩⬃⬅	
ピラミッドドライバー	接近して⇩⬂➡	
スプリングハンマーパンチ	ダウン中⬇	下
マシンガンナックル	⬃⬃	下、下、下、下、下、中
ストレート→エルボー→アッパー		上、中、中
ハンマーコンボ		上、上、中
ダブルハンマー	立ち上がり途中or	中、中
スイングLナックル	しゃがみ前進し始め	中、中、中
スイングRナックル	しゃがみ前進し始め	中、中、中
メガトンパンチ	⇦⬃⇩⬊	中
パワーシザース	➡or⇨	中
ヒッププレス	⬃	中
ワイルドスイング	⇩⬊	上、中、中、上
ギガトンパンチ	⇦⬃⇩⬂⇨（レバー回転）	ガード不能（但し1回転目は立ちガード）
ブラッドファン	その場しゃがみやヒッププレス後	下、下、下、下
ブラッドファン	その場しゃがみやヒッププレス後	下、下、下、下
その場しゃがみ		
ハンマーラッシュロー	⬇⬇	下、下、中、中、下
ハンマーラッシュミドル	⬇⬊	下、下、中、中、中
ハンマーラッシュハイ	⬇➡	下、下、中、中、上
ブラボーナックル	⇩	中
シザースメルトダウン	➡or⇨	中、下
シザースメガトン	➡or⇨⬊	中、中
メルトダウン	しゃがみ中	下
シット&ジャンプ	その場しゃがみ中に⬆	
シット&ヒッププレス	その場しゃがみ中に	中
カタパルトスルー	相手に接近して⬊	投げ技
カタパルトスループラス	相手に接近して⬂⬊	投げ技
メガトンスィープ	⇦⬃⇩⬊	下
メガトンストライク	しゃがみ中	下、中
フェイスバッシャー	ヘルプレスが決まったあと	投げ技
デスシュート	背後から接近して	投げ技
バイオレンスアッパー	立ち上がり途中	中
コサックコンボ	⬋	すべて下
ハンマーラッシュロー	⇩⬊⬇	中、中、下
ハンマーラッシュミドル	⇩⬊⬇	中、中、中
ハンマーラッシュハイ	⇩⬊➡	中、中、上
ハンマーラッシュロー	⇩⬊⬇	中、下
ハンマーラッシュミドル	⇩⬊⬊	中、中
ハンマーラッシュハイ	⇩⬊➡	中、上

吉光
カラクリ宇宙忍者

PERSONAL DATA

永久機関で動く義手と、妖刀を持つ、卍流柔術の使い手。世界規模の窃盗集団卍党の首領。JACK-2を開発した科学者ボスコノビッチは、永久機関の開発をも手がけていた。吉光はその機密を盗もうと研究所に侵入したが、発見され、刀を持つほうの腕をレーザーガンにより切られてしまう。そこを当のボスコノビッチに助けられ、永久機関で動く義手をつけてもらう。逃げ延びた吉光は、命の恩人である科学者を一八から救い出すため、格闘大会に出場する。

国籍：なし（元日本）
格闘スタイル：卍忍術
年齢、身長、体重、血液型：？歳、178cm、63kg、O型
仕事：窃盗集団の首領
趣味：相撲観戦
好きなもの：TVゲーム

MIDDLE BOSS

KUNIMITSU 州光 クニミツ

反逆のくノ一

国籍なし、卍流柔術

国籍：なし（元日本）
格闘スタイル：卍忍術
年齢、身長、体重、血液型：?歳、173cm、58kg、O型
仕事：窃盗
趣味：機械いじり（クーラーくらいなら自分で作れる）
好きなもの：シースーナイフ

技名	コマンド	攻撃種類
雫(しずく)	接近して[RP+RK]	投げ技
双破(ふたば)	接近して[LP+LK]	投げ技
忍法陽炎(にんぽうかげろう)	➡➡[LK+RK]	中
忍法草薙(にんぽうくさなぎ)	陽炎中に[LP+RP]	上
忍法卍葛(にんぽうまんじかずら)	⬅[LP]×6	上、上、上、上、上、上
忍法卍荽(にんぽうまんじそう)	⬋[LK]×5	下、下、下、下、下
三散華(さざんか)	[RK][RK][RK]	上、上、上
忍法卍車(にんぽうまんじぐるま)	⬃[LK+RK]	中
吹雪(ふぶき)	⇨⇨[RK]	中
倒木蹴(とうぼくしゅう)	卍荽中に➡[RK]	中
斬哭剣(ざんこくけん)	⬃[LP]	ガード不能
絶鳴剣(ぜつめいけん)	⇦⇦[LP]	ガード不能
稲妻(いなずま)	[LK][RK]	上、中
露払い(つゆばらい)	しゃがみ前進し始め[LK]	下
PKコンボ	[RP][LK]	上、上
PDKコンボ	[RP]⬇[LK]	上、下
卍あぐら	⬇[LK+RK]	
千覚(せんがく)	卍あぐら中レバーニュートラル	体力回復
飛空剣(ひくうけん)	大ジャンプし始めに[LP+RP]	飛空襲剣準備モーション
飛空襲剣(ひくうしゅうけん)	飛空剣中に⬇	ガード不能
旋風剣(せんぷうけん)	絶命剣中に[LP]	ガード不能
忍法卍菊(にんぽうまんじぎく)	⬋[RP]×6	中段
不惑(マドイナシ)	⇨➡[LP+RK]	ガード不能
惑(マドイ)	⇨➡[LP+RK]☆	不惑キャンセル
忍法風塵(にんぽうふうじん)	背後から接近して[LP+LK] or [RP+RK]	投げ技
不憂(ウレイナシ)	⇩[LP+RK]	ガード不能(自殺技)
華厳(けごん)	しゃがみ中⬃⬅[LP]	ガード不能
忍法櫓落とし(にんぽうやぐらおとし)	⇩⬃⬅[LP+RP]	投げ技
日向砲(ひゅうがほう)	[RK][LK]	中
華輪(かりん)	⬅[LP+RK]×6	軸ずらし
千覚無空舞(せんがくぶくうぶ)	千覚中に⬅	ワープ技
連獄剣(れんごくけん)	⬃[LP]☆⬋	ガード不能
草薙砲(くさなぎほう)	⇨⇨[LK+RK][LP+RP][LK+RK]	中、上、中
卍裏拳(まんじうらけん)	⇨[RP]	上

KING

キング
野獣神父

PERSONAL DATA

レスリングの猛者。プロレスラーだが、本職は神父。ファイトマネーだけでは孤児院運営の見通しが立たず、絶望したキングは子供たちの哀願もむなしく酒びたりになる。酒場でとぐろを巻くキングのもとに、アーマーキングがやってくる。彼が差し出したのは、格闘大会の開催を知らせる手紙だった。子供たちの信頼とかつての自分自身を取り戻すため、キングは大会に参加しようと決心した。

国籍：メキシコ
格闘スタイル：レスリング
年齢、身長、体重、血液型：32歳、190cm、85kg、A型
仕事：プロレスラーだが本職は神父
趣味：子供たちの笑顔を見ること
好きなもの：ジャガー（動物）

MIDDLE BOSS

ARMOR KING アーマー・キング

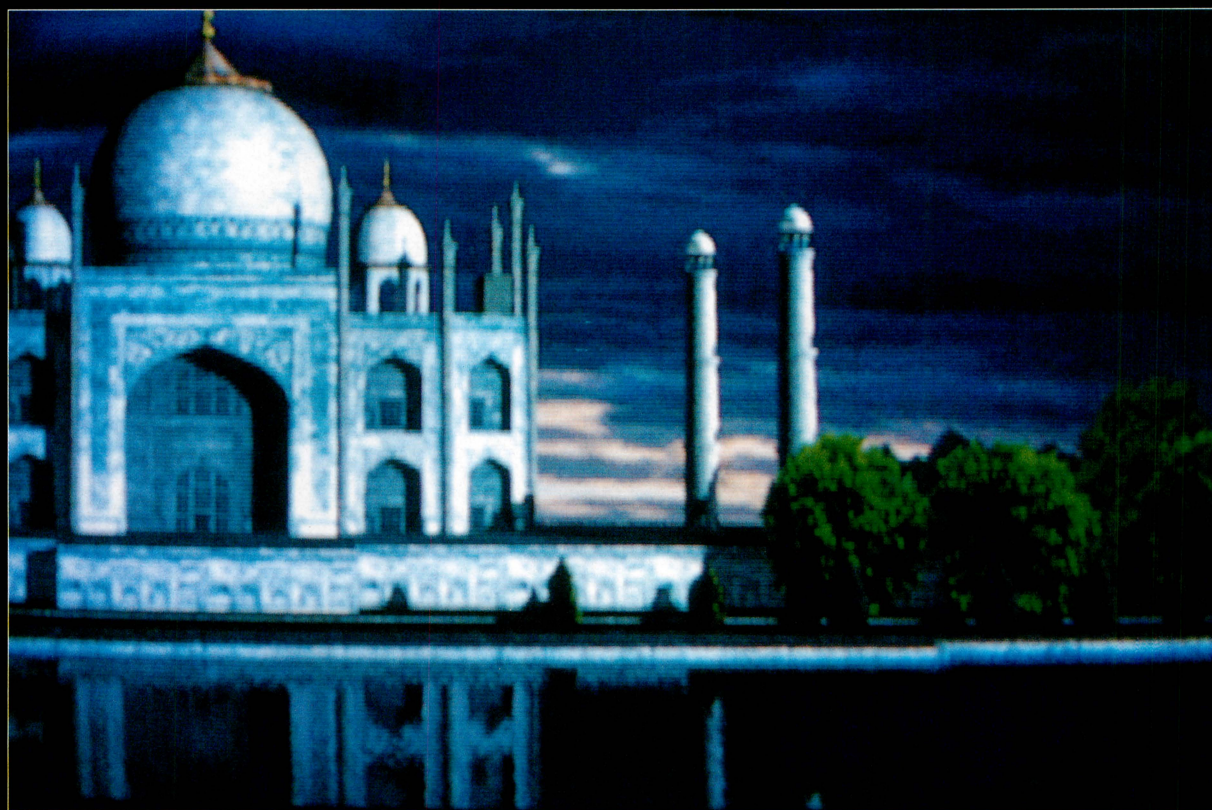
悪の華　？人、レスリング

国籍：？
格闘スタイル：レスリング
年齢、身長、体重、血液型：？歳、193cm、91kg、？型
仕事：プロレスリング
趣味：道場破り（以前、用心棒をしていたボールにでくわしたことがある）
好きなもの：ビール

SPECIAL ARTS

技名	コマンド	攻撃種類
ブレンバスター	接近して	投げ技
ココナッツクラッシュ	接近して	投げ技
DDT	接近して⇧➡	投げ技
ツームストンパイルドライバー	接近して⇧➡	投げ技
ジャガードライバー	接近して⇩⇦➡	投げ技
ジャイアントスイング	接近して⇨⇦⇧⇩⇦➡	投げ技
ワンツーパンチ		上、上
ワンツーアッパー		上、上、中
ドロップキック	⇨⇨ or	中（ガード後よろけ）
サテライトドロップキック	⇨⇨⇨	上（ガード後よろけ）
ジェイルキック	⇨⇨	中
ナックルボム	⇦	中
アリキック	座り前進始め or	下、下、下
アリキック（カウンター時）	座り前進始め×5	下、下、下、下、下
エルボードロップ	大ジャンプ始め	中
スマッシュアッパー	⇨⇨	中
グランドスマッシュ	⇨⇨レバーニュートラル	下
ダイナマイトアッパー	⬇⬊	中
フライングクロスチョップ	⇨⇨	出始め上、後半下（ガード後よろけ）
ダブルニードロップ	⇧（or⇩）	中
フランケンシュタイナー（投げ間合い外）	⇦	中
フランケンシュタイナー（投げ間合い内）	⇦	投げ技
フランケンシュタイナー（投げ間合い内、ガードせず）	⇦	投げ技
ライトストレート→レフトアッパー		上、中
レフトストレート→ライトアッパー	しゃがみ途中	下、中
ムーンサルトボディプレス	➡	ガード不能
ジャガーインパクト	➡	上段ガード不能
ジャガーバックブリーカー	グランドスマッシュカウンターヒット時	投げ技
ジャンピングパワーボム	グランドスマッシュカウンターヒット時⇧⇩	投げ技
ハーフボストンクラブ	背後から接近して	投げ技
コブラツイスト	背後から接近して	投げ技
フィギアフォーレッグロック	接近して⬋	投げ技
アーチロックフェイスバスター	ジャガードライバー中に	投げ技
ボストンクラブ	ジャガードライバー中に1フレーム持って	投げ技
エルボースティング	⇩	中
スピニングスマッシュ	アリキック中に	中
オクトパスホールド	アリキックカウンター時の4発目ヒット時に	投げ技
スタンディングアキレスホールド①	相手に接近して⇨⬊	投げ技
インディアンデスロック②	①中に	投げ技
ロメロスペシャル	②中に	投げ技
S.T.F	①中に	投げ技
スコーピオンデスロック	①中に	投げ技
ワンダフルメキシカンコンボ	※下記のリバースアームクラッチスラムからジャイアントスイングまでをセットでワンダフルメキシカンコンボと呼ぶ。	
リバースアームクラッチスラム③	相手に接近して⇨⬉	投げ技
リバースアームクラッチスラム④	相手に接近して⇨⬉	投げ技
バックドロップ⑤	③または④中に	投げ技
ジャーマンスープレックス⑥	⑤中に	投げ技
パワーボム⑦	⑥中に	投げ技
ジャイアントスイング	⑦中に	投げ技

DEVIL KAZUYA
LAST BOSSES
KAZUYA MISHIMA

SYSTEMS システム

ARTS LIST 技表

足の爪の先から知れ!

超基本操作

鉄拳2をまだ1、2度しか触ったことがない。そんなスーパービギナーに贈ろう!

担当■アディトシ

鉄拳2というゲームの動かし方など、今さら馬の耳に念仏…そう感じている読者は少なからずいると思う。だが見落としていることが、もしかしたらあるかもしれない。少しでもそう思ったなら、さらっとでもこのページに目を通してほしい。もちろん初心者は必読だ!

左右の概念

ボタン操作

鉄拳2のボタンは全部で4つあり、キック、パンチに2個ずつ振り分けられている。
従来の格闘ゲームなら、こういった振り分けは大(強)・小(弱)となっているのが一般的だが、鉄拳は左・右。この本での表記も(LP)、(RP)、(LK)、(RK)という方法をとっている。

距離も関係

レバー操作

レバーのみで可能な基本行動は前進、後退、ジャンプ。そして上・下の屈伸。また、前斜め下に入れれば、しゃがみ前進。後ろ斜め下に入れればしゃがみ後退ができる。これらを応用させると…。

●ダッシュ
後退、前進共にその方向に2回入れる。

●走る
ある程度距離をとる必要がある。前に3回、最後は入れっ放し。

●ガード(手動)
レバーを後ろ方向。

●小ジャンプ・大ジャンプ
上に短く入れると小、長く入れると大ジャンプになる。

●かがみダッシュ
⇩⇧⇨ or ⇨☆⇩⇧で出す必殺技を持っているキャラのみ、ボタンを押さずに、それらのレバー操作をすることによりできる。

特定の必殺技を持っているキャラのみ、このように…、

◁

地面を滑る。別名ホバリングとも言う。

コマンドに注意

必殺技

必殺技と呼ばれるものは、そのほとんどが規定のレバー操作と、ボタンを組み合わせることによって出せる。
そこでコマンド表を確認する際の注意点だが、⇨は短く、➡はその方向に長くレバーを入れるということを頭に入れておこう。さらに➡●という コマンドの場合、必ず真下に入れなければならないのか、それとも⬋や⬊に入れてもいいのか(➡も同様)をチェックしておくと良い。当然、正確に入力できることが一番望ましいのだが…。
ボタンを押すタイミングは、レバー操作終了と同時か多少遅めだ。☆はレバーニュートラルを表しているぞ。

オートガードとは?

ガード

ガードについて説明する前に、攻撃の種類について触れておこう。
鉄拳のすべての攻撃は、大まかに分けて上段・中段・下段の3つに分類することができる。
この3つの攻撃に対して、受ける側はそれぞれのガード法を身につけておかなければならない。

●対上段攻撃――立ち状態でガードするか、しゃがみ状態でかわす。

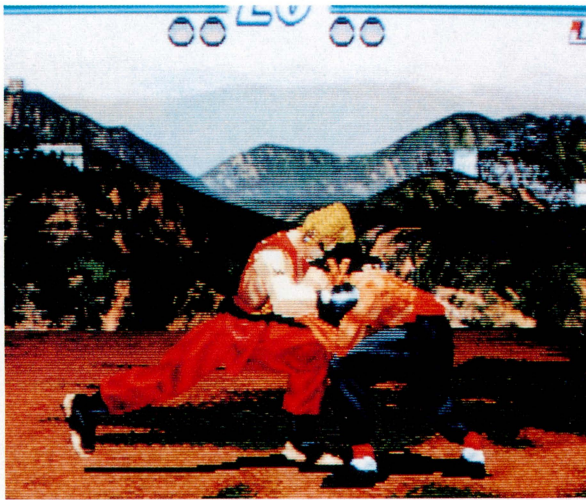
●対中段攻撃――しゃがみ状態だとくらう。立ちガードのみ防ぐことができる。

●対下段攻撃――しゃがみガードのみで防ぐことが可能。立ちガードはできない。

基本的なガードの仕方が理解できたなら、次に考えなければならないのがオートガードの存在だ。
オートガードとは一言で言うと、レバーから手を離しても勝手に相手の攻撃を防いでくれるシステム。だが、さすがに下段攻撃までは防いでくれない。やはり、立ちかしゃがみは自分で操作しなければならず、実戦では意図してオートガードすることはないだろう(上・下の操作と一緒に後ろにも引いているから)。
一応、まだ奥の深い部分もあるのだが、別にページを取ってあるので、そちらを参照してほしい。

万能さに陰りが…

投げ技

投げ技には、大きく分けて通常投げとコマンド投げの2種類がある。通常投げとはLP LK(RP RK)の同時押しで出せる投げ技を指し、コマンド投げとは規定のレバー操作とボタンを組み合わせることより出せる投げ技。
投げ技はガード不能の万能な攻撃手段として、どんなキャラでも戦略に組み込んでいく必要がある。もちろん、いつでもどこでも投げ技が決まるということはなく、間合い、相手の状態、によって左右されるものなのだ。
また鉄拳最大の特徴として、投げ技のコマンドを入力すると、必ずスカリポーズが出ることも重要なので覚えておこう。

10連コンボ・ガード不能技・ひるみ技

特殊攻撃

ここから説明する特殊攻撃は"これぞ鉄拳"と言われているものばかり。特に初めて鉄拳に触れた人は、まずは出してみてほしい(コマンドは別ページ)。

かなり特殊。A・タックルはしゃがんでいる相手もつかめる。

●10連コンボ
通常途切れてしまう技にキャンセルをかけ、10発連続で出し続ける究極連携。

●ガード不能技
その名のとおりガードが不可能な技。威力が超高く、モーションが大きい。出すと当たってもいないのにヒットマークが出る。

ウォ〜イ、こいつは派手だ。当たってもいないのに…。

●ひるみ技
ガードすると一瞬行動不能に陥る技。今作は影が薄い。

ダウン回復
起き上がり

最低限は知っておかなければならない、ダウン時の回復方法をここに書いておきたい。

大抵ダウンしてしまうと、人は早く起き上がることを心掛けるはずだ。そのため鉄拳2ではクイック回復ボタンRPがある。これは連打すると、ダウン状態から早く回復する機能を持つ。

しかしRPを連打しているだけでは、何か動作を始めないと起き上がることがない。

普遍的に安定するものとしては横転。つまり、RP LPを同時押し連打すれば、とりあえず酷いことにはならないだろう。

ダウンしたら、とりあえずは横転が安定。

入る状況を見極める
ダウン攻撃

ダウン攻撃とは、倒れてる相手に当たる技のこと。ほとんどの下段攻撃、規定技（最初からダウン攻撃として備わっている必殺技）、ジャンプ（小・大）RPがこの役目を果たしている。

ところで、これらの中で一番体力を奪えるダウン攻撃をご存じか？

こっちがいつでも出せる、大ジャンプRP。

答えは大ジャンプRPなのだが、ジャンプ攻撃の派生技としてあるものではない。⬆RP（絶対に真上）で出る、ホーミングダウン攻撃なのだ（H・D・A）。

前作でも全キャラ出せたH・D・Aだが今作も全キャラ出せるようになっている。こいつが入るか入らないかは超重要だぞ。

ちなみに出ても、ただの大ジャンプRPとモーションが変化しないキャラもいる。それと相手がダウンしていないと出ない点にも注意。

んで、こっちがH・D・A。威力歴然！

涙が出るほど痛い
カウンター

今回（ACT1）は詳しくやらないが、鉄拳にはカウンターシステムがある。

このゲームの場合、このシステムが起動するのは相手の技を潰したときのみ、と非常に状況が限定されているのだ。

基本的にカウンターがもたらす恩恵は…、

①与えるダメージが高くなる。
②倒した相手のダウン時間が長くなる。
③普段当たってもダウンを奪えなかった技が、ダウンを奪えるようになる。
④ヒットマークが地味だった技が派手になって格好いい。

ほかに返し技（当て身）もカウンターと深く関係しているぞ。

カウンターで崩拳をくらったキャラは、遠くに吹っ飛び転がる。

ホーミングダウン攻撃一覧

平八
ポール
ジュン
レイ
ニーナ
ロウ
ミシェール
ジャック2
吉光
キング

起き上がる君へ!! Part 2

起き上がり基本事項

鉄拳2では超重要な起き上がり。新しい技から継続技まで全部まとめてみた。

担当■SHO

鉄拳2になり、かなりの変更がある起き上がり。CPU戦や対戦においても重要なので、しっかり覚えてほしい。

クイック起き上がりと横転

前作の鉄拳で起き上がりを早くするには、レバーガチャ＋ボタンを連打しなければばらなかったが、鉄拳2では**クイック回復ボタン**が付いた。

使い方は、起き上がるときにRPボタンを連打するのだが、RPボタンを1つだけ連打しても起き上がることはない。RPともう1つのボタンを押して初めて効果を発揮する。

そしてもう1つ増えた起き上がり方法は横転である。

横転の使用方法は、自分が倒れたときにLPを連打する。

横転は鉄拳2の新しい技だ。

先ほど紹介したクイック回復ボタンRPと横転ボタンLRを同時に連打することによってクイック横転起き上がりとなるわけだ。

各種起き上がり

鉄拳2に起き上がり無敵は例外をのぞいて基本的には存在しない。

どの起き上がり技を使うのかによって勝負がきまるといっても過言ではないのでよく頭にたたきこんでほしい。

ここから各種起き上がり技を紹介するが、これらはすべてRPと同時に押すことによりクイック回復ができることを覚えていてほしい。

●横転（LP）

今回新たに使えるようになったのがこの横転だ。

今までニーナのニールキックなど、後転では避けることができなかったが、今回は横転することによってかわせるようになった。

ニーナのニールキックも避けられる。もう怖くないぜ!

横転は相手が起き上がりに技を重ねてきたときなど非常に避けやすくなっているのでどんどん使っていい技だ。

●その場蹴り（LK or RK）

起き上がり蹴りについては大きな変更点はない。

LKを押すと下段蹴りが出てRKを押すと中段蹴りが出る。

どちらも使うときはRPと同時に押してクイック起き蹴りにしよう。

対戦のときなどに相手が自分の少し前で蹴りをスカそうとしているときは蹴りを出すのは危険なので注意しよう。

●前転・後転（レバー前後）

前転はドロップキック系の自分から倒れる技が当たって相手との距離が離れたときに使う程度でいいと思う。

相手に倒されたときに使う必要はない。

後転は倒された時に相手との距離をとりたいときなどに使うぐらいだが、後転は相手が起き攻めをしてくるときには攻めこまれやすいので相手が近くにいるときには使わないほうが良さそうだ。

離れたいときに後転を使おう。

前後転には転がり始めと、転がり終わりに多少の無敵が存在する。

しかし転がっている間には当たり判定が存在する。

うまく使えば起き上がりに技をすかすことができるかもしれない。

レバーを入れながらRPを連打するとクイック前後転。

LKが下段蹴り。

●横転蹴り（LP＋LK or RK）

LPとLKもしくはRKを同時に押すことによって横転蹴りが出せる。

横転の所で紹介した状況の後に蹴りが当たる技で使いやすい。

RP LP LKのボタンを3つ同時に押すことにより、クイック横転蹴りが出るわけだ。

平八の破砕蹴をかわして…、

下段蹴りを打ちこめ!!

●前転・後転蹴り

（レバー前後＋LK or RK）

前転後転のあとに中下段蹴りが出る技。

前転蹴りに関しては、前転の出し所に蹴りを出せばいいが、後転蹴りの場合は相手が後転のときに走ってきたら蹴りを出さないほうが良い。どうしても出すときはRKの中段蹴りにしよう。

追ってきたら出さないほうがいい。

RKが中段蹴り。こんな感じだ。

●横転、前・後転、蹴り

（LP＋レバー前後＋LK or RK）

最後は究極の起き上がり方法。

■起き上がり

起き上がりの中では最も使える技で、逃げるときは横転、後転で止める。蹴りを出すときは横転後転のとき相手が突っこんできたら出す程度でいい。基本的には相手との距離をとるときに最大の効果を発揮する。

出し方としては、横転の開始と同時にレバーを入れると後転し、後転の終わり際にキックボタンを押す感じだ。

横転して、次に…、

後転を出すのが一番ベスト!

その他特殊起き上がり

特殊な起き上がり方法で、忘れてはいけないのがクロスチョップとスプリングキック。

鉄拳2では前回のように連打していても技は出ないのでコマンド入力をしっかり入れよう。

●クロスチョップ
(前後転中にレバー⇨⇨LP+RP)

この技は前後転中にしか出ない。逆を言えば前後転中であれば、どの状況でも出るということ。

しかし、コマンドが難しく出すのには多少のコツがいる技だ。

簡単に出す方法は、倒れたらレバーを前にカッカツ4〜6回入れながら、パンチボタン両方を連打するといい。

でも後転からクロスチョップを出すのはレバーを後ろに入れて後転し始めたら、すぐにレバー⇨⇨パンチボタン同時押しをすると出る。

このときにコマンド入力!

コマンド入力成功!

当たれば相手はひるむが、こちらの攻撃は入らない。

横転→後転→クロスチョップなどもできるが、コマンド入力は難しいので無理にねらう必要はない。

技の出る状況は仰向けで相手の足もとに自分の足がある時だけで、その他の状況ではクロスチョップは出ない。

この技はキャラによっては出ない。

出ないキャラは、ジャック2とレイ・ウーロンの2人。他の8人は使えるので試してみてね。

この状況以外は出ないよ。

●スプリングキック
(レバー⇦⇦LK+RK)

一見簡単そうなコマンド入力だが意外に難しい。

倒れたら自分のダメージを完全に抜いてからコマンドを入力すると出やすい(ダメージ抜きはRP連打でOK)。

一応横転から出すことも可能だが非常に難しい。

出し方のコツは横転が終わる直前にコマンド入力する感じ。

超難度A級の技なので忘れてしまってもかまわないと思う。出したい人はガンバッテみてね。

でも今回スプリングキックの当たり判定は、すごく小さく、相手が自分の足に、乗っているぐらい密着していないと当たらない。

スプリングキックはキャラによって技が変わっているのもある。

ポールと吉光はヘッドスプリングで起き上がり、クロスチョップで突っこんでいく技で、平八とキングはスプリングキックに回転が加わって出終わったら相手に背を向ける。

ちなみにレイにはたくさんの起き上がり技があるので心配しないでほしい。

その他のキャラは、スプリングキックはちゃんと存在する。

まあ出してみてわかると思うが、この技、ポールと吉光以外あまり使えないので無理に使う必要はない。

これが普通のスプリングキック。

ポールと吉光がクロスチョップに変形。

平八は出終わると相手に後ろを見せる。

特殊起き上がり一覧表

	クロスチョップ	スプリングキック
平八	○	△
ポール	○	△
ニーナ	○	○
ロウ	○	○
キング	○	△
ジャック-2	×	○
ミシェール	○	○
吉光	○	△
ジュン	○	○
レイ	×	×

表の見方　○…ある　△…技が変化　×…なし

基本起き上がり一覧表

	コマンド
●クイック回復	RP
●横転	LP+(RP)
●下段蹴り	LK+(RP)
●中段蹴り	RK+(RP)
●前転	レバー前+(RP)
●後転	レバー後+(RP)
●横転前転	LP+(RP)+レバー前
●横転後転	LP+(RP)+レバー後
●横転蹴り	LP+(RP)+LKまたはRK
●前転蹴り	レバー前+(RP)+LKまたはRK
●後転蹴り	レバー後+(RP)+LKまたはRK
●横、前転蹴り	LP+(RP)+レバー前+LKまたはRK
●横、後転蹴り	LP+(RP)+レバー後+LKまたはRK

LP RP
LK RK

頼りないけどチョット頼れる

オートガードとひるみ

実は密接な関係にある2つのシステム。鉄拳をプレイするうえでぜひ知ってもらいたい。

担当■がっちん

ここのコーナーでは、ガードに関する一般的な知識と、特定の技をガードするとガード側に発生する「ひるみ」について見ていこう。

新システム・オートガード

前作の鉄拳では、立ちガードはレバー真後ろ、しゃがみガードはレバー斜め後ろ下で行っていた。

もちろん、今回の鉄拳2でも基本的にはいままでと同じでOKだが、新たなるシステム、オートガードが採用されている。

なにがオートなのかというと、レバーニュートラルでも立ちガードと判定してくれる。つまり、レバーから手を離しても上段攻撃と中段攻撃はガードできるのだ。

レバーから手を離していてもガードできる。オートガードだ。

しかし、下段攻撃は無条件でガードすることはない。レバー方向は真下か本来通りの斜め後ろ下に入力する必要がある。どちらかと言うとセミオートガードかな。

そして、このシステムはゲーム中であればいつでも採用されており、対戦であれば双方同じ条件で闘うことになる。

オートガードの利点と欠点

まあ、利点と欠点となると大げさに感じてしまうかもしれないが、こんな特徴があるんだな、と思ってくれればいい。

●利点

これはもう「思わずガードできた」に尽きる。

自分がどのような状況かは限定されないが、相手の素早い攻撃や奇襲を未然に防いでくれる。本来なら、そこからすさまじい連続攻撃があるかもしれなかったが、最初の一撃を防いでいればそれもない。

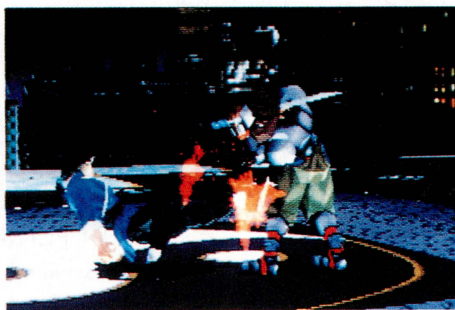
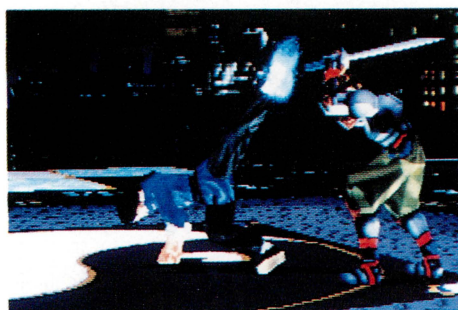
また、自分がコマンドを入力中に相手の下段攻撃をガードすることもある。技はある程度限定されてくるが、崩拳や風神拳を出そうとしてたまにある。どちらの技もレバー下方向のコマンドを入力中にこの現象が発生する。

もともと鉄拳は、強力な下段攻撃が数多く存在する。これらの上下に激しい揺さぶりを偶然とはいえガードすることがある。チョット得をした気分になれるぞ。

●欠点

もちろん欠点も存在する。このオートガードシステムに頼りきってはいけないということ。

それは、**本来なら連携技であるはずが連続技になってしまうこと**である。これは非常に不利。決して立ちガードはニュートラルと覚えてはいけない。

だが、最初からないものと意識してプレイすれば問題ない。あくまでも、偶然ガードしてくれることがある程度にとどめておくのが賢明だろう。

実戦ではどう感じるか?

では、実際の対CPUや対戦でプレイしてみると、どのように感じるか。結論から言うとまったく気にはならない。

自分で使っていても「何で

レバー下方向のコマンドを入力中にガード、ってなのもある。

いきなりの崩拳も思わずガード。ラッキー。

レバーニュートラルだと入るが、後ろに入れればくらわない。

ニーナのディバインキャノンコンボ1段目がヒット。

しっかりレバーを入れること。

レイの巻暫連脚も…、

もガードできるぜ」という強気にはなれないし、相手側に対して（対CPUは除く）も「オートだからガードが堅いなぁ」とも思えない。

やはり、オートガードとは言っても上下に揺さぶれば、マニュアルガードと何ら変わりはない。

では逆に、どのような状況なら相手の技をくらうか考えてみよう。当たり前だが、

●技の出かかり(カウンター)
●技の硬直
●前進（ダッシュを含む）

となる。細かいことを言えば、もっとあるが意外とその状況は少ない。

だが、手数と一撃必殺の技で相手を圧倒するのが鉄拳の醍醐味。2から始めた読者でもオートガードはそれほど意識する必要はないだろう。

実戦では気にならないオートガード。

身動きできない状態・ひるみ

お次は、コーナーを変えて「ひるみ」について解説してみよう。

まず、ひるみとは何か。簡単に言うと、**特定の技を立ちガードしたときに、ガード側が防御不能になる状態**。もちろん、技を出すこともできなければ動くこともできない。

相手をひるませる技は、基本的にほとんどのキャラが持っているが、中段攻撃が多くみられるのも特徴。

となると、しゃがんでガードすると技がヒットして、立ちガードだとひるむ。受ける側にしてみればかなりキツイ技である。

しかし例外もある。キングは上段・中段・下段攻撃のすべてにひるみ技を持っている。ここでひるみの役割がはっきりとわかってくるのだ。

ひるみ技には、中段攻撃が多い。

どうして「ひるむ」のか?

特定の技でひるむのはわかってくれたと思うが、ひるむ意図に何があるのかは見えにくい。

そこでひるみ後の状況から考えると、ひるませた側は、

●反撃されない
●圧倒的有利
●追い打ちが可能

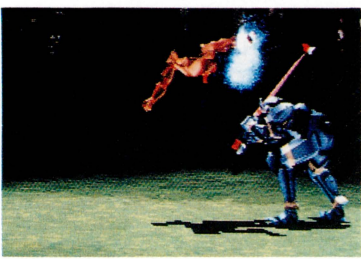
といずれかのメリットがある。

最初の反撃されないというのは、攻撃側のキャラが保護されている感じがある。ダッシュ中に出せる跳び蹴り系や自ら倒れ込む技に多く見られる。

これらの技はダウン状態を追い打ちされないためと思われ、リスクの高い技ではなくなっている。

そして、圧倒的有利な状態も存在しており、ミシェールの突双掌やロウのドラゴンスラッシュなどはそれに当たる。

ロウのドラゴンスラッシュからの…、

スピンキックコンボ。ひるみを含めた連続技に見えるがガード可能。

これらの技は、先ほどオートガードで説明した内容が当てはまり、ニュートラルだとくらうがレバーを後ろに入ればガードできる。

とくに、ドラゴンスラッシュでひるんだ後はスピンキックコンボが入ってしまう（オートガードの場合）。注意しよう。

最後の追い打ちが可能な技が非常にやっかいである。キングのグランドスマッシュやニーナのサイドステップスタッブがそれにあたる。ただし、この2つの技はカウンター時のみひるむ技であってお手軽かつ強力とはいかない。また、ほかの追い打ちが可能な技も致命的な大ダメージは与えられない。

だが、自分が有利に展開できるのは間違いない。スキあらば狙っていこう。

相手がひるんでいる間に起き上がろう。

カウンター時のみひるむ。

特殊なひるみもあるぞ

ここではチョット特殊なひるみをみていこう。

まず、平八の裏旋空刃脚。空中2段蹴りになっており、1段目が相手をひるませられる。この蹴りをガードさせれば2段目の蹴りが必ずヒットするのだ。

ただし、条件付き。ジュン、ニーナ、ミシェールの細めのキャラや間合いが離れていると入らない。

平八の裏旋空刃脚。ひるみから次の蹴りが入る。さすがに2発目はガードできない。

お次はキングのフライングクロスチョップ。出始めが上段判定で後半が下段判定の技。上段判定のときは、ガードさせるとひるませられるが、後半の下段判定になるとひるませられない。

ニーナのニールキックも同様。前作では猛威を振るった技だが、相手を近い距離でガードさせたときのみひるむ。しかし、離れたニールキックがギリギリかするくらいのときはひるまない。よって、その後の追い打ちも不可能になっている。

ニールキックは距離が遠いとひるまない。

あとはプレイするのみ

以上がオートガードとひるみに関する基本的な知識。とりあえず、どのようなものか理解してくれれば、よりスムーズにプレイできるだろう。

また、オートガードには全幅の信頼を置かないことをしっかりと認識し、ひるみからの連携技が有効なキャラはドンドン使っていければ、おもしろさもアップするはず。あとはがんばってくれ。

知って得する?

投げ技豆知識

前作同様に、ここ一番に頼れる投げ。
復習もかねてその変更点を見てみよう。　担当■伊勢 猫

前作「鉄拳」では、名キャラクターごとにバリエーション豊かな投げ技があったが、鉄拳2においても、前作以上にその数は多彩を極める。

相手の技のスキに返し技として、またガードに専念している相手に対しては奇襲に…。その安定したダメージ量もさる事ながら、相手をダウン状態へと追い込む手段として、その使用頻度は高い。

ここではその投げ技の特性と共に、前作からの変更点について説明して行きたい。

投げの基本 なぜ投げられる!?

それなりにダメージ量がある投げ技だが、いつでも決まってくれるわけではなく、投げられない状態が存在する。

相手が、
- **●しゃがみ状態**
- **●ダウン状態、起き上がり**
- **●空中にいる状態**

以上の3通りがそれに当たる。また、当然として投げ間合いの外にいる相手も投げれない。

前作では相手の背後から投げれなかったが、今回は全キャラに…。

相手の投げは、通常しゃがんでかわす事ができるが、今回は投げ抜けなる物があるので、そちらを使ってもよい。投げ抜けに関しては次ページを参照してほしい。

分類とその系統は?

種類の多い投げ技だが、そのすべては、何通りかに分類する事ができると思う。まずは、通常投げと呼ばれる物と、コマンド投げとに分けられる。

通常投げとは、LP＋LKもしくは、RP＋RKの同時押し投げの事で、しゃがみ状態からでも出せる。この他に、相手の背後から同じ動作によって背後投げが全キャラにプラスされた（背後からでも、コマンド投げで取れるが通常と変わる事はない）。

コマンド投げとは、レバーによる入力方向に加えて、攻撃ボタンを特定の組み合わせで押す事により出す投げの事。前作同様に、その場から投げモーションへと移行する技の他、レバー入力のみで、かがみダッシュする物、ダッシュしてから取る物など、3種類へと増えた。

また鉄拳にあった特殊な投げも増えた。キングのスタイナー名種や、ニーナの掌握後の他に今回は、返し技が、追加された（特殊投げの有無については、技表参照の事）。

ホバーリングの後に、ボタン入力。非常に使えそうな、掌握。

投げ技モーションとその当たり判定

鉄拳の投げには両手を前へと出すモーションがあり、伸びきったそれに捕まると投げられる。この動作自体には前作同様に、ダメージθの攻撃判定があり、投げと攻撃、投げと投げの相殺も同じく残っている。

投げ相殺の後は両者ともすぐに、次の行動をとれる。前作と同じ。

当て身マニアのみなさんお待ちどうさまでした。

返し技について

準とポールに加わった新技"返し技"
その使い方と性質とを説明して行くぞ!!　担当■伊勢 猫

今回から、新しく追加となる「返し技」と呼ばれる特殊投げ技。この「返し技」、世間一般的には、当て身や、当て身投げと言われる物の事。当て身と聞けば、しっくりくる人達も多いと思うが、実際の所は、中国拳法や、合気道などにある捌き(さば)やいなしなどに近い物の事で相手の力を利用し（または消(ころ)し）て、打撃を撃ち込む（または投げる）。

鉄拳の投げ技は、それ自体が相手の技の出初めのモーションを取る事ができる物で、こちらの方が当て身的な物といえると思う（言葉の通りという意味で…）。

さて、若干前置きが長くなってしまったが、ここでは新しい技である「返し技」についてくわしく取り上げて見て行きたいと思う。

とりあえず取ってみよう

基本的に、返し技で取る事ができるのは、上、中段攻撃のみで下段攻撃を取る事はできない（例外技あり、技表参照）。結論から言ってしまえば、相手の上、中段攻撃に置いてやればよい。

相手の技によって様々なパターンを持っている。

これだけ読むと、一見簡単のようだが、実際には技ごとにタイミングが異なっていてなかなか技を取る事ができない。なぜそうなるのか…？これは、返し技は他の投げ技とは違っていて、コマンドが完成したと同時にその判定が発生するからだ。コマンドを入力すると通常でる技とは、異なったモーションが出るはず。

これが出れば、とりあえず入力は成功している。

この返しモーション、実は短時間しかその判定を持っておらずその大半は、硬直ポーズであるため相手の攻撃をガードする瞬間に出す位でちょうどよい。具体的には相手の技を取りに行って返しモーションが見えたら早く出し過ぎ。おそらくそのまま相手の技に当たっていると思う。取れるようになるためには、何回も挑戦してその技を取るタイミングを体で覚えていくしかない。恐がらずに何度でもチャレンジしてみてほしい。

ハイ・リスク ハイ・リターン

様々な技を取れるようになってくるとそのダメージ量が一定でないことに気づくと思う。

返し技は、カウンターダメージがその基本となっているので、ダメージの多い技を取れば多く、逆にすくない技は、それなりのダメージ量を相手に与えるため、起きる現象だ。相手に大ダメージを与えたければ、強い技を取れるようになろう（恐いけどね…）。

ガード不能技を取れば、これだけダメージを与えられる。

最後になってしまったが、返し技は、投げ技とかち合うと一方的に投げ飛ばされてしまうので、あしからず。

この後、相手に投げられてしまう。スカされても同様。

新システム「投げ抜け」

投げ技からの脱出

すべての投げ技ではないが、抜けることが可能。対応しているボタンを覚えよう。

担当■がっちん

ここのコーナーでは、鉄拳2からの新システムである、「投げ抜け」について解説していこう。

まず、投げ抜けとは何か？ 読んで字のごとく相手の投げを抜けること。一般的には投げ返しと言ったほうがわかりやすいかな。

で、何の投げを抜けられるのかというと、

- **●通常投げ**
- **●ニーナの掌握からの派生技**
- **●ポールのアルティメットタックル**
- **●キングのスタンディングアキレスホールドとワンダフルメキシカンコンボ、フィギアフォーレッグロック**

になる。

通常投げは同じボタンで対応

通常投げは、LP＋LKかRP＋RKの同時押しの投げ技のこと。もちろん全キャラが保有している。ただし例外があり、ジャックのヘルプレスは投げ抜けができない。

そして重要なのが、相手が投げようとしたボタンと同じボタンでなければ成立しない。**L系ならL系、R系ならR系のみ投げ抜けが可能になる。**

つまり、こちらが大技をスカってしまい相手が通常投げで投げてきても、投げ抜けの成功する確率は2分の1となるわけだ。

また、相手の投げが成立した瞬間が抜けるポイントなので早くてもダメ。理由は投げ抜けをしようとしたコマンドで、こちらも投げモーションが出てしまい、そこを投げられてしまうからだ（ややこしい）。それを防ぐには連打でOKだろう。一発のみの目押しでなければいけないわけではない。

ただし、ボタンは同時に余計なものが混じっていてはダメ。全部のボタンを同時押しすればいいと思うのはアマイぞ。

ちなみに、レバーは必要ないがどの方向に入っていても何ら影響はない。

早いと投げモーションを投げられる。この状態で入力すれば成立するぞ。

LP＋LKのナックルボムで投げそうなら…、

▼

こちらもLP＋LK。お互いノーダメージ。

要は読みだが…

通常の投げ抜けが基本であり、ニーナとキングが使う長い投げ技（？）も要領は同じ。投げ抜けを受け付けてくれるタイミングで、指定されたボタンが入力されていれば投げ抜けが成立する。ただ、これらの技を抜けた場合は、相手にダメージを与えられる。

だが問題は、相手が何の技に派生していくか、何の技で始めたかになる。しかし、そのようなものは相手のクセを知らないとわかるはずもなく結局は決め打ち。違っても気にする必要はない（ダメージはしっかり受けるけど）。

また、ポールのアルティメットタックルとキングのフィギアフォーレッグロックはちょっと変わっている。ひとつの行動しかないので読みの要素はないが、ポールのは早くてとても反応できないし、キングのは逆4の字がかかるまで連打していないといけないのを知らないとまず返せない。

タックルはこの状態で成立。反応できないって。

フィギアフォーレッグロックをくらってから返す。

確実に投げ抜けを決めたいのなら

ここまではLP＋LK同時押しと決めたなら、あくまでも押し切る方法を取ってきたが、じつは確実に投げ抜けを成功するやり方はある。

いくつか例を挙げてみよう。まず通常投げから。やり方は、LP＋LKの同時押しとRP＋RKの同時押しを交互に連打する。要するに、投げ抜けの入力受け付け状態のときに正確なボタンが押されていればOKということ。もちろん、4ボタンすべての同時押し連打とは違う。

さらに、ニーナやキングであれば、LP＋LK、LP＋RP、RP＋RKを順に同時押しすれば、とりあえずは抜けられる。ただし、投げ抜けの受け付け時間はそれほど幅が広くないので、それなりの連打力が必要。

いずれにせよ抜けにくい。1つ絞って連打のほうがいい？

また、これらの方法はよほど器用な人間でない限り、両手で行うことになる（遅い連打では無理だから）。となるとあまり実戦向きとはいえないかな。

まあ、通常投げは無理にしても、ニーナとキングは試してみてもいいだろう。なぜなら投げ動作も長く、投げ抜けのポイントが後からやってくるため、つかまれてから投げ抜けの行動を起こすからである。

以上が投げ抜けのシステム。最後になったが、コマンド投げや背後投げは投げ返しできない。

結局は、一瞬の判断が要求される行動になるはず。多くの経験を積み、さりげなく投げ抜けできるようになろう。

立ち→しゃがみ

立ち→座る途中で

瓦割り	シットストレート
中段	下段
15	10
左攻撃／パンチ 左攻撃／キック	右攻撃／パンチ 右攻撃／キック
シットスピンキック	ローキック
下段	下段
12	7

立ち攻撃

レバー方向ニュートラル

リードジャブ	クロスストレート
上段	上段
10	12
左攻撃／パンチ 左攻撃／キック	右攻撃／パンチ 右攻撃／キック
サイドハイキック	バックスピンキック
上段	上段
25	35

しゃがみ→立ち攻撃

座り→立つ途中で

アッパーカット	ライジングアッパー
中段	中段
12	15
左攻撃／パンチ 左攻撃／キック	右攻撃／パンチ 右攻撃／キック
トルネードキック	トゥースマッシュ
上段	中段
35	20

しゃがみ攻撃

レバー方向⬇

シットジャブ	シットストレート
下段	下段
5	8
左攻撃／パンチ 左攻撃／キック	右攻撃／パンチ 右攻撃／キック
シットスピンキック	ローキック
下段	下段
12	10

崩し攻撃

レバー方向⇦

ステップインアッパー	ショートアッパー
中段	中段
10	15
左攻撃／パンチ 左攻撃／キック	右攻撃／パンチ 右攻撃／キック
サイドキック	フロントキック
中段	中段
17	15

投げ

金剛落とし
接近して
投げ
35

裸締め
接近して
投げ
30

振り向き攻撃

相手に背を向けた状態で

キック	パンチ
スピンキック	スピンナックルジャブ
上段	上段
25	15

振り向きしゃがみ攻撃

相手に背を向けた状態で⬇

キック	パンチ
シットスピンキック	シットスピンナックル
下段	下段
12	10

前進攻撃

レバー方向➡

リードジャブ	裏拳
上段	上段
12	12
左攻撃／パンチ 左攻撃／キック	右攻撃／パンチ 右攻撃／キック
サイドハイキック	バックスピンキック
上段	上段
20	35

跳び攻撃派生技

シットスピンキック
下段
25

⬆or⬈or⬉ 着地際

跳び攻撃

ジャンプジャブ	追撃パンチ
上・空中・中	中・中・中
18or12or10	18

左攻撃／パンチ	右攻撃／パンチ
左攻撃／キック	右攻撃／キック

ジャンピングソバット	ジャンプミドルキック
空中・空中・ー	ー・空中・上
20・20・ー	15

レバー方向⬉or⬆or⬈

小跳び攻撃

ジャンプジャブ	追撃パンチ
上・上・中	中・中・中
12	12

左攻撃／パンチ	右攻撃／パンチ
左攻撃／キック	右攻撃／キック

⬆空中脚	襲刃脚
中・中・中	上・上・中
25	25

レバー方向⇖or⇧or⇗

横転

（ニュートラル）連打

ー
ー

起き上がり

起き上がり攻撃（同時押し起き上がり）

ダウン中相手が足側にいる場合

ダウン回復時に⬅➡	ダウン回復時に➡➡	ダウン回復時に⬅⬅
後転ライジングクロスチョップ	前転ライジングクロスチョップ	スプリングキック
中段	中段	中段
15	15	20

起き上がり攻撃（連打起き上がり）

相手が頭側連打	相手が足側連打
起き上がり中段キック	起き上がり中段キック
中段	中段
15	20

起き上がり攻撃（連打起き上がり）

前転中に連打	前転中に連打	後転中に連打	後転中に連打
前転起き上がり下段キック	前転起き上がり中段キック	後転起き上がり下段キック	後転起き上がり中段キック
下段	中段	下段	中段
10	20	10	20

起き上がり攻撃（連打起き上がり）

相手が頭側連打	相手が足側連打
起き上がり下段キック	起き上がり下段キック
下段	下段
15	10

特殊攻撃

無敵ショルダータックル

4歩以上走って相手に接触

ガード不能

30

タックル→打撃

タックル中

投げ扱い

5、5、5、5、5

タックル

3歩以上走って相手に接触

投げ扱い

5

ダッシュスライディング

3歩以上走って

下段

17

踏みつけ

4歩以上走りダウン中の相手に接触

ダウン攻撃扱い

15

ランチョップ

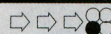
3歩以上走って

中段☆

30

ワンツーパンチ		
	上・上	10,15（レバー前入れで12,15）

●ワンツーパンチ

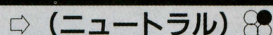
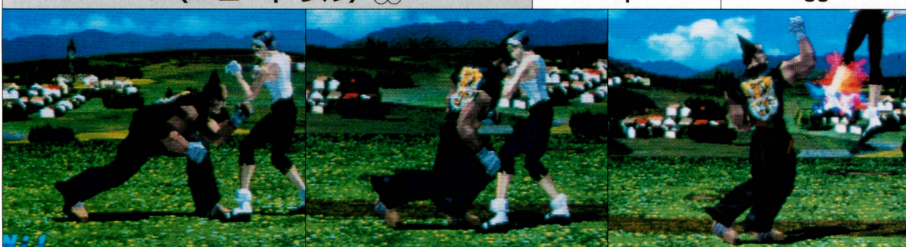
ほぼ全キャラ持っているので、必殺技というより基本技に近い。無双連拳が空中コンボのつなぎとして使えないので、その代用として使う（風神拳→ワンツーパンチ→崩拳など）。接近戦でも、閃光烈拳や鬼哭連拳の硬直に不安を持った場合は使っていこう。

空斬脚（くうざんきゃく）		
⇨⇨⇨	中（ガード後よろけ）	30

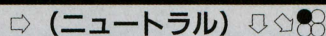
●空斬脚

助走をつけた力強い跳び蹴り。威力が風神拳と同じという、当たればきつい技だ。ダウン攻撃（⬆RP）を入れた後、スライディングとの2択で使っていくと有効。ひるみ状態にも持っていけるため、ガードされても風神拳と投げとの2択に持っていこう。

螺旋襲刃脚（らせんしゅうじんきゃく）		
⇦	上・下	25, 15

●螺旋襲刃脚

回し蹴りが空中（上段）と地上（下段）に出る。出るのが遅いので、すぐに叩き落とされるのが難。いったん出てしまえば、ダウン攻撃にもなって心強いのだが…。1発目で止めて風神拳を出していくのもいい。だが、この技を使うぐらいなら裏旋のほうが…。

風神拳（ふうじんけん）		
⇨（ニュートラル）	中	30

●風神拳

見た目はただの踏み込みアッパー。しかし、その実態は鉄拳界屈指の高性能技。攻撃力が高いこともさることながら、当たると必ず相手が浮き（一部状況除く）、そこに強力な空中コンボが入る。また、ボタンを押さずにレバー入力だけすると、かがみダッシュする。この間は、いつRPを押しても出てくれるので、相手の状態を見てタイミングを調整しよう。鉄拳2からはダッシュが終わって多少は間が空いても、ボタン入力を受けつけてくれるぞ（ディレイ）。鉄拳になっても三島家の主戦武器はこれだ！

雷神拳（らいじんけん）		
⇨（ニュートラル）⇩⇦	中	38

●雷神拳

風神と雷神。類似技と言えばそうだが、風神拳はガードされても反撃を受けないのに対して、雷神拳はガードされると「これでもか」と言うぐらい隙がでかい。かがみダッシュからさらに助力をつけるから、出るのが遅く止められやすい。ただし、威力に関しては目を見張るものがある。カウンターなら半分以上もっていくぞ。膨大な体力差があったら、バクチ気味に相手の上段をかいくぐらせるのがメジャーな使い方。10連以外では、この技で空中コンボも狙えないし、また組み込むこともできないからね。鉄拳2になって多少隙が小さくなった感がある。

閃光烈拳（せんこうれっけん）		
	上、上、中	10,10,20 レバー前入れで12,10,20

●閃光烈拳

平八はP連打系の技（3発）を2つ持っている。その1つがこれだ。この技と鬼哭連拳との決定的な違い、それは、閃光烈拳はヒットすればダウンを奪えるということ。技1つの威力を見れば鬼哭連拳のほうが威力は高いが、ダウンさせて、しゃがみLKを入れれば結局同じ。全体的に技の隙が小さくなって、大技をガードしても投げにくくなってしまった今作では、閃光烈拳のようなPから入る技は重宝する。オートガード、マニュアルガード関係なしに連続技になる点もマル。3発目が中段で、しゃがんでかわそうとする相手にも効果的。

●破砕蹴

三島家御用達ダウン攻撃。崩拳、風神拳、奈落払い踵切りヒット後（地上・空中共）完璧ではないが入る。隙の小さいダウン攻撃にしては与えるダメージが大きい。前作では、このあと前転クロスで起き上がり攻め立てていたが、今作ではしないほうがいいだろう。

●無双連拳

左アッパー→鬼神拳とつながる、平八流Wアッパー。2発目が入れば浮くので、空中コンボは立ちLP→崩拳とするのが妥当だろう。鬼神拳（2発目）の硬直が長いので、高度は高くない。この技を浮いてるところに入れるなら、風神拳→立ちLP→無双連拳。

●鬼哭連拳

ダウンが奪えないので、閃光烈拳と比べるとどうも疎略にしてしまいがちの鬼哭連拳。前作では前転クロスのひるみ中に叩き込む技（最後の2発）として活躍した。今作でも、前転クロスの後には入らないものの、またもやCPU戦で多用されそうである。また、10連コンボの2、3発目に登場し、三島家の技として周囲の認知度も高い。具体的に閃光烈拳より優れている点は、技自体の威力が高く硬直時間が短い。閃光烈拳はガードされると反撃を受けるが、鬼哭連拳は反撃を受けないのだ。もちろん3発しっかり連続にもなるので、とりあえずガードさせて相手を固めたい場面に使っていこう。

●左踵落とし

3つある踵落としの中で、出るのが一番早い。その分判定が広くなく、出てから攻撃するまでに潰されることが多い。そんな軽そうな技の割には高い攻撃力を誇る。距離が遠いと上段技になってしまうので、出すならできるだけ近距離で。

●右踵落とし

レバーを前に入れるだけで出せ、左踵落としと比べて潰されることも少ない。しゃがみパンチを出している相手キャラの、頭から急襲している場面はよく見る。足を上げているから、多少やられ判定を遠ざけている。大振りな割に近距離でも使える技だ。

●踵落とし

振り上げ時、降ろし時2回に攻撃判定がある、最も威力の高い踵落とし。ボタンを1回で止め、振り降ろしを出さないことも可能。しゃがみ状態からしか出せないから、下段技をガードした後や、しゃがみパンチを当ててから出そう。かがみダッシュから奈落払いを出そうとして、よくこの技が出てしまうことがあるが、実際はすかそうと距離をとる相手にかなり有効。前に出ながら振り上げるから、想像以上に伸びるのだ。余談だが、リーはこの技からインフィニティに入る。そんなとこにも、三島家の血の香りを感じた。

●崩拳

力を込めた正拳突き。非常に威力が高く、ガードされても反撃を受けない。中段技だから、相手をしゃがますよう仕向けて放つのが常套手段。風神拳と同様に、レバー操作だけでかがみダッシュができる。それが出るまでの隙となっているので、撃つ距離は中〜遠が望ましい。また、かがみダッシュ＝崩拳と相手に認識されたら、投げ、奈落払い（同様にかがみダッシュが可能）でしゃがませる努力をしよう。ヒット後は、カウンターなら走り技各種、通常なら破砕蹴が入る（カウンターでも）。相手の起き上がりに重ねにいくのもいい。

奈落払い（ならくばらい）		
⇨（ニュートラル）⇩⇦	下、下、下	17, 12, 12

●奈落払い

お馴染み回転足払い。前作のカズヤは2発で止まってしまうが、平八は3発出せる。風神拳と同様のレバー操作だから、かがみダッシュが可能。遠距離から風神拳との2択が主な使用法だ。瓦割りの後に出すのもいいだろう。欠点としては、下段技なのにやたらと姿勢が高い。つまり中段技に非常に潰されやすく、ヘタすると上段技にも潰されるときがある。近距離で出すなら立ちPなどを撃って、相手を押さえてから出そう。前作なら相手のダウン時にも当たってくれ、今作も当たるには当たるのだがかなりやりづらい。ま、意味はそれほどないけどね。

奈落払い踵切り（ならくばらいかかとぎり）		
奈落払い中レバーニュートラル	中、中	20, 15

●奈落払い踵切り

奈落払い中にレバーをニュートラルにすると奈落払い踵切りが出る。この技は奈落払い1、2、3発目の後に出すことができ、奈落払いが当たれば空中で当たり連続技になる。ただ1、2発後→踵切りは問題ないが、3発まで出してしまうと踵切りは当たらない。もちろん奈落払い×2→踵切りが一番減るわけで、それを狙うのがベスト。状況によっては入りにくいので、安定するなら奈落払い×1→踵切りだ。ちなみに風神拳等で浮かした後の空中コンボには組み込めない。なまじ入っても、すかって威力がないぞ。ヒットしたときの状況ばかりでなく、奈落払いをガードされたときのことも考えておこう。3発出してから踵切りを出してもバレバレだから、必ずその前に出そう。

激斬脚（げきざんきゃく）		
⇨（ニュートラル）⇩⇦	中	35

地斬脚（ちざんきゃく）		
⇨（ニュートラル）⇩⬋	下	25

●激斬脚　●地斬脚

ジャンプ跳び蹴り、空斬脚の助走なしバージョン。しかし、ひるませることはできない。本来この技を使うぐらいなら裏旋空刃脚を使ったほうがいいのだが、とりあえずそのへんは置いておこう。まず、激斬脚という技は地斬脚とセットでなければ、その効果を発揮しない。少しフワッとしたジャンプから、中段の激斬脚か下段の地斬かの2択にして初めて成り立つのだ。この2択の非常に優れた点は、モーションをほとんど見極められない完全なものであるということ。2択と言ってもたいていモーションを盗めるものが多い中、これは貴重だ。また、地斬脚はダウン攻撃にもなり、崩拳、風神拳ヒット後がぴったりの間になる。が、破砕蹴を入れたほうがいいので、こういうこともできるという程度。見た目が格好いいから、トドメの一撃とかに使うといいかも。

裏旋空刃脚（りせんくうじんきゃく）		
⇦	中、中	25, 20

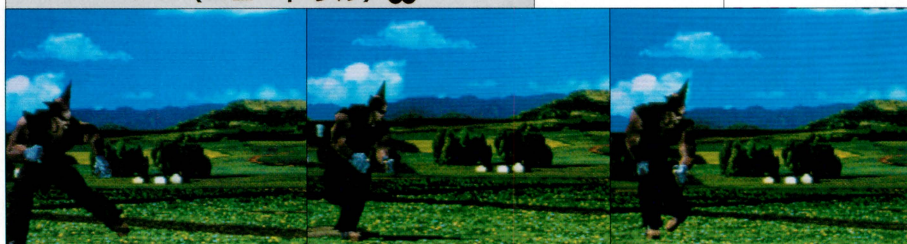
●裏旋空刃脚

ジャンプ2段蹴り。1発目はガードさせてもひるみ、その間に2発目が入る。つまり、ほぼガード不能技なのだ。ただし、当然のことながら2発目のみ入っても威力は低い。ダウンが奪えるだけでも凄いことなのだから…。また、1発目が入って2発目が入らないということはない。空中でも例外じゃないぞ。ヒット後は破砕蹴を入れよう。もちろん欠点もあり、遠間だと1発目をガードさせても2発目が入らないのだ。さらに、女キャラ3人は絶対に入らない（2発ヒットは可能）。ロウに対しても絶対ではないが同様のことが言える。

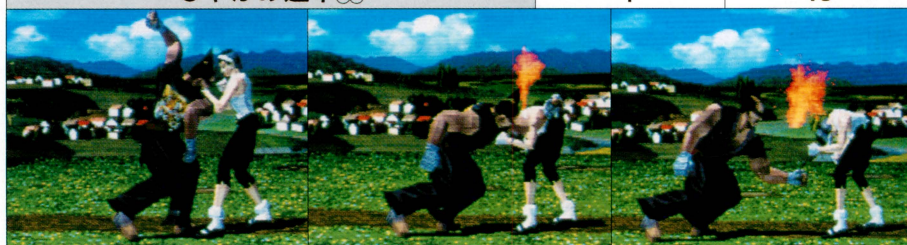
鬼神拳（きじんけん）		
⇨⇨	中	40

●鬼神拳

平八版風神拳。ダッシュ（かがみではない）から、拳を体一杯突き上げる豪快なアッパー。風神拳よりも威力があり、浮かす高さが鬼神拳のほうが高い。よって空中コンボが入れやすくはなるが、鬼神拳で浮かしたときだけ…という特典はなし。鬼神拳単体の威力が高いということのみだ。だとしても風神拳よりこちらを多用すれば良さそうだが、実戦ではほとんど当たることはないだろう。ガードされても反撃を受けないのはいいが、とにかくモーションが大きすぎる。出る前に潰されることを覚悟の上で使ってほしい。

影足（かげあし）		
⇦⇦（ニュートラル）	―	―

●影足

ラインを自らずらす、攻撃力のない逃げ技。すぐに攻撃に移って攻防一体を演じるには、少し能力不足。見た目もあまり良くなくて、いかにも「逃げてます」と言わんばかり。鉄拳は絶対に攻めてるほうが有利だから、この技は最も使う必要がないと言える。一応、コマンドがプレステ版から変化し、死ぬほど離れないと出ないことはなくなった。しかし、接近して出しても、この技が出終わった位置は相手キャラから遥か遠く、その後走っていってスライディングか風神拳の2択…。相手がじっとしてればね。

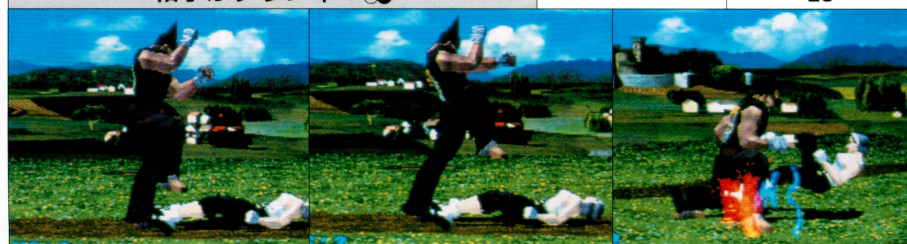
瓦割り（かわらわり）		
しゃがみ途中	中	15

●瓦割り

その名の通り、あたかも瓦を割るような肘落とし。大振りで出るまでの隙が大きいものの、出てしまえば判定の強い技である。振り降ろす間が強いわけだから、相手のしゃがみ状態の技を潰すのに効果を発揮する。技を出したらどうなるか、出してみなくてはわからない。そんな状況が多々ある中で、狙って潰せるのが瓦割りだ。前作なら空中コンボにも組み込んでいたが、空中でヒットすると叩きつけるようになり、今回は地上のみが活用の場である。

瓦割り崩拳（かわらわりぽんけん）		
しゃがみ途中⇨	中、中	15，30

●瓦割り崩拳

基本的に瓦割りは単体で使用されることはない。崩拳につなげて瓦割り崩拳として使用される。ただ瓦割り崩拳は瓦割りがカウンターでヒットしないとつながらないため、それ以外の状況で出しても瓦割りは当たっても崩拳には当たってくれない。ゆえに瓦割り→奈落払い、瓦割り→超ぱちき等の連携で相手をしゃがませるか手を出させるよう仕向けるべきだ。ちなみに、こちらの崩拳と通常の崩拳とでは、通常のほうが威力は高い。ダメージ数値を参照してみてくれ。

鬼下駄（おにげた）		
相手がダウン中⬇	※ダウンした相手にのみヒット	25

●鬼下駄

倒れている相手にのみ出せる、平八専用ダウン攻撃。文字通り下駄で相手を踏みつける。しゃがみLKより威力が高いので、H・D・A、破砕蹴の入らない場面ではぜひ使っていきたい。と思ったら、かなり接近していないと、つまり攻撃範囲が狭いので、ダッシュしてからでしか入らない場面が多い。よって、しゃがみLKの代用にはならない。結局、最後の一撃、屈辱技として破砕蹴の入る場面でダッシュして入れるしかなさそう。硬直時間が長いから相手と重なるぐらい近寄って、絶対にすかさないように。

●超ばちき

カズヤにもあった平八唯一のコマンド投げ。頭突きで相手にダメージを与える、いかにも三島家らしく粗暴感漂う技。3つある投げ技で一番使えるのはこれ。その理由は投げた後、しゃがみLKが確実に入るからだ。そういった理由なら金剛落としでもいいのだが、投げた後のしゃがみLKがダウン攻撃になる。それに対して超ばちきは、見た目は倒れた相手にしゃがみLKを入れてそうだが、実際は追い打ち、つまり連続技になっているのだ。この違いは、しゃがみLKで吹っ飛んだ相手の状態でわかる。追い打ちとして入ると、頭がこちら側に向き跳ね系の起き上がりが出せない。ダウン攻撃として入ると、通常の足を側に向けた形になる。細かいことだが、少しでも利点のあるものを使うべきだろう。

●仁王砕き

平八の背後投げ。いわゆるケツ落とし。ほとんど使う必要はないが、吉光の飛空斬が目測を誤ったときなど、かなり特定の状況に限られる。また自分の起き上がりに、大技を重ねてくる相手に対して、寝たまんまでいれば相手がすり抜ける。そこを狙うというのも1つの手だ。ま、背後投げを使うのなら、風神拳なり崩拳を入れたほうがいいんだけどね。

●鬼瓦

平八のガード不能技。ゆっくりとしたモーションの瓦割り。威力が超高く、出るのがやはり遅い。方聖竜王拳、絶鳴剣と比べて威力は落ちるが、出るのは早い。同時に出し合えば、まず勝てるぞ(いつ?)。瓦割りのモーションなので、相手の下段蹴りの足先に当てるようなヒット感がある。起き上がり下段蹴りを出す相手に「届かないんじゃ?」と思わす距離で出すといかもしんない。でもバクチ…。

HEIHACHI

10連コンボ CONBINATION

入力	⇨➡RP	LP	RP	RP	☆RK	RK	☆RK	LP	RP	LP
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
攻撃種類	上	上	上	上	中	中	下	上	中	上
攻撃力	7	8	6	7	6	11	5	5	8	30

入力	⇦LK	RP	☆RP	RK	RK	☆LP	RK	LP	☆RP	RK
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
攻撃種類	中	上	上	下	下	中	上	上	下	中
攻撃力	17	5	6	8	8	5	10	5	6	35

入力										LP
										10
攻撃種類										中
攻撃力										30

入力							RP	LP	RP	LP
							7	8	9	10
攻撃種類							上	中	中	中
攻撃力							5	8	21	25

PS版の平八には10連コンボがなかった。平八は一応旧キャラだが、10連コンボを出すことは初の試みとなる。練習しよう。

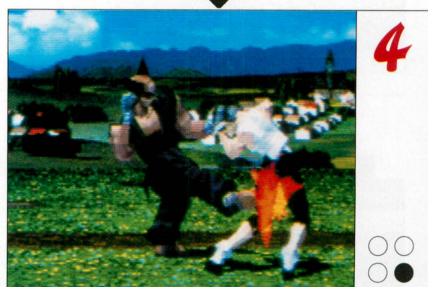
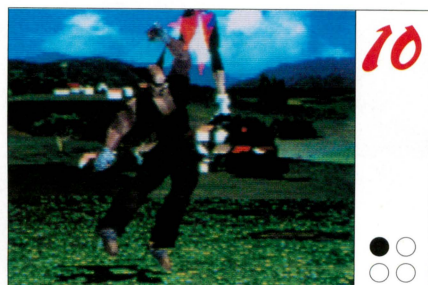
平八の10連コンボは、他キャラに比べて使える距離が広い。通常パンチ技から始まり、ヒット数を減らさないためにも接近してから出し始める。

ところが平八の場合、ミドルキックから始まるため、接近戦はもちろん中間距離（スタート直後ぐらいの間合い）から出し始めるのがベスト。遠距離で出しても、ミドルキックの〝すかり〟に反撃してくる相手に効果的だ。

分岐は６発目終了後と９発目終了後に訪れる。１回目の分岐で考える点は、６発目がヒットしているかどうか。ヒットしていると確信できて分岐コンボ（RPLP…）につなげられると最後で、そのままラストまで連続で入ってくれるのだ。ただし、ガードされているのに分岐コンボにいってしまうと、全部立ちガードでガードされてしまうし、誤って最後まで出すと雷神拳が出て、膨大な隙を残すことになる。

２回目の分岐はラストのみ変わる、分岐（LP）ラスト。実はこれ、分岐にいってもほとんど意味がない。最後のLPはまたもや雷神拳だし、もともと基本コンボの９発目（RP）と10発目（RK）は連続技なのだ。しかも雷神拳のほうが威力がない上に、もちろん隙もでかい。基本コンボのラストは激斬脚だから、反撃は受けない。よって最後の分岐は活用する必然性がないのだ。

さて、もう１つ肝心な連結ポイント（連携になる部分）について触れておこう。平八10連でのこのポイントは２発目(RP)と３発目(RK)、５発目(RK)と６発目(LP)、基本８発目(LP)と９発目(RP)のそれぞれの間にあり、６、７発目間は前述したような分岐の絡みを含めて考えてほしい。最後の9、10発間は、恐らく先行入力で確認できないと思う。幸い下段（９発目）だから、バクチで出してしまってもいいだろう。勝率は高いぞ（ガードが難しい）。

表中の☆はガードポイント

立ち→しゃがみ攻撃

立ち→座る途中で

瓦割り	岩石割り
中段	敵ダウン時
15	25
左攻撃／パンチ 左攻撃／キック	右攻撃／パンチ 右攻撃／キック
シットスピンキック	落葉足払い
下段	下段
12	15

立ち攻撃

レバー方向ニュートラル

リードジャブ	クロスストレート
上段	上段
10	12
左攻撃／パンチ 左攻撃／キック	右攻撃／パンチ 右攻撃／キック
バックスピンキック	ハイキック
上段	上段
35	20

しゃがみ→立ち攻撃

座り→立つ途中で

アッパーカット	ライジングアッパー
中段	中段
12	15
左攻撃／パンチ 左攻撃／キック	右攻撃／パンチ 右攻撃／キック
トルネードキック	トゥースマッシュ
上段	中段
35	20

しゃがみ攻撃

レバー方向⬇

シットジャブ	シットストレート
下段	下段
5	8
左攻撃／パンチ 左攻撃／キック	右攻撃／パンチ 右攻撃／キック
シットスピンキック	ローキック
下段	下段
12	10

崩し攻撃

レバー方向⇦

ステップインアッパー	ショートアッパー
中段	中段
10	15
左攻撃／パンチ 左攻撃／キック	右攻撃／パンチ 右攻撃／キック
サイドキック	フロントキック
中段	中段
17	15

投げ

腕取り逆十字
接近して
投げ扱い
35

一本背負い
接近して
投げ扱い
40

振り向き攻撃

相手に背を向けた状態で

キック	パンチ
スピンキック	スピンナックル
上段	上段
25	15

振り向きしゃがみ攻撃

相手に背を向けた状態で⬇

キック	パンチ
シットスピンキック	シットスピンナックル
下段	下段
12	10

前進攻撃

レバー方向➡

リードジャブ	クロスストレート
上段	上段
12	12
左攻撃／パンチ 左攻撃／キック	右攻撃／パンチ 右攻撃／キック
バックスピンキック	ハイキック
上段	上段
25	20

跳び攻撃派生技	
シットスピンキック	⬆ or ⬆ or ⬆ 着地際
下段	
25	

横転
（ニュートラル）連打
ー
ー

※1：（　）は下降中の攻撃力

※左から、離陸直後、頂点付近、下降中の攻撃種類です。ーは派生扱いです。

跳び攻撃		
ジャンプジャブ	追撃パンチ	レバー方向⬆ or ➡ or ⬆
上・空中・中	中・中・中	
18or12or10	18	
左攻撃／パンチ 左攻撃／キック	右攻撃／パンチ 右攻撃／キック	
ジャンピングソバット	ジャンプミドルキック	
空中・空中・ー	ー・空中・上	
20	15	

小跳び攻撃		
ジャンプジャブ	追撃パンチ	レバー方向⇧ or ⇨ or ⇧
上・上・中	中・中・中	
12	12	
左攻撃／パンチ 左攻撃／キック	右攻撃／パンチ 右攻撃／キック	
飛天脚	飛天脚	
中・空中・中	中・空中・中	
25	25	

起き上がり

起き上がり攻撃（同時押し起き上がり）		
ダウン中相手が足側にいる場合		
ダウン回復時に⇦⇨	ダウン回復時に⇨⇨	ダウン回復時に⇦⇦
後転ライジングクロスチョップ	前転ライジングクロスチョップ	スプリングクロスチョップ
中段	中段	中段
15	15	20

起き上がり攻撃（連打起き上がり）	
相手が頭側連打	相手が足側連打
起き上がり中段キック	起き上がり中段キック
中段	中段
15	20

起き上がり攻撃（連打起き上がり）			
前転中に連打	前転中に連打	後転中に連打	後転中に連打
前転起き上がり下段キック	前転起き上がり中段キック	後転起き上がり下段キック	後転起き上がり中段キック
下段	中段	下段	中段
10	20	10	20

起き上がり攻撃（連打起き上がり）	
相手が頭側連打	相手が足側連打
起き上がり下段キック	起き上がり下段キック
下段	下段
15	10

特殊攻撃

無敵ショルダータックル
4歩以上走って相手に接触
ガード不能
30

タックル→打撃
タックル中
投げ扱い
5、5、5、5、5

タックル
3歩以上走って相手に接触
投げ扱い
5

ダッシュスライディング
3歩以上走って
下段
17

踏みつけ
4歩以上走ってダウン中の相手に接触
ダウン攻撃
15

ランチョップ
3歩以上走って
中段☆
30

ワンツーパンチ		
	上、上	10,15（レバー前入れで12,15）

●ワンツーパンチ

左→右という上段パンチ。連続でつながるが、ダメージが微々たるものなので、これが入るスキがあれば逆PDKコンボ（後出）にするか、双飛天脚などの中段と落葉の二択をかけるほうがよい。この技はむしろ、相手の動きを止めたいときの牽制に使おう。

PKコンボ		
	上、上	12,30（レバー前入れで15,30）

●PKコンボ

右パンチから左パンチへのコンビネーション。この技はいかにも返し技として重宝しそうだが、基本的につながらない。

唯一つながるのはRPがカウンターで入ったときのみ。この理由から、実際の使用頻度はあまり高くない技である。

PDKコンボ		
⬇	上、下	12,17（攻撃力はレバーを前入れで13,15）

●PDKコンボ

右パンチから下段ＬＫ（シットスピンキック）へ連携する。PKコンボ同様、これもカウンター時のみ連続でつながるが、上段→下段というコンビネーションなのでヒットしやすい。ラストの一撃用にはレバー前のPDKコンボがうってつけといえる。

双飛天脚（そうひてんきゃく）		
⇗	中、中	25，25

●双飛天脚

跳び二段蹴り。厳密に言うと、この技は小ジャンプＬＫからの派生技である。三宝龍の２段目までと同じものだが、入力が楽な上ダメージも大きく、三宝龍よりも使いやすい。

双飛天脚が２発入った後は大のダウン攻撃でほぼ安定。また、２段目のみがヒットした後は、再び双飛天脚や落葉などの追い打ちが入る。アッパーが弱いポールにとって、重要な中段攻撃の１つである。

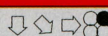
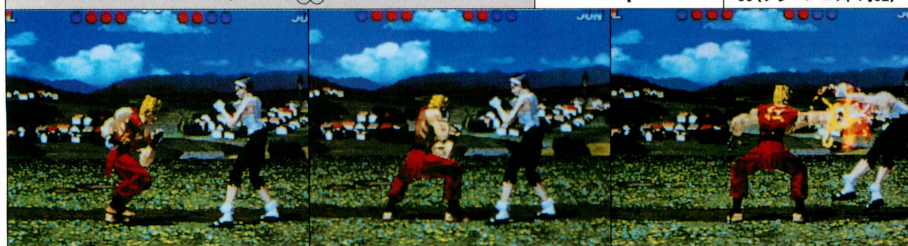
なお、コマンドは↗ＬＫ、ＲＫとなっているが、「⇖」は「⇧」と「⇗」でも可。小ジャンプであれば、垂直ジャンプやバックジャンプでも出すことができる。

落葉（らくよう）		
しゃがみ途中	下、中	15，25

●落葉

回転足払いから葉桜へつなぐ、ポールの持つすべての技の中でも最も使える技の１つ。足払いが当たれば相手は転んで少し浮くため、次の葉桜は基本的に必ずヒットする。

落葉の後にすかさず前ダッシュして岩石割りで追い打ちがかかるので、威力面でも申し分ない。この落葉＋岩石割りを３回決めれば勝ちである。

しゃがみ待ちがタブーな鉄拳において絶大な効果を発揮する落葉だが、ガードされると反撃を受けるのが唯一の欠点。相手にうまくガードされた場合はあきらめがつくにしても、足払いが空振りするのだけは泣くに泣けない。注意。

崩拳（ぽんけん）		
⇩⇦⇨	中	35（クリーンヒット時52）

●崩拳

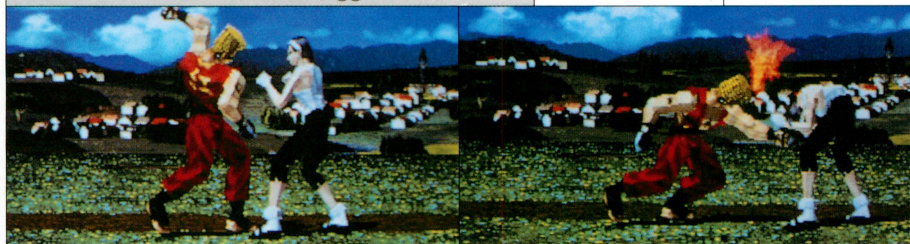
拳を思い切り前に突き出す、ポールの代名詞ともいえる必殺技。

残念ながら攻撃力がダウンしてしまったのだが、それでも与えるダメージは相当なもの。中・遠距離のメインとなる武器である。

崩拳の特長は、高い攻撃力に加え、驚異的なリーチ、そしてガードされても反撃を受けないという３点が挙げられる。出るまでに若干ながらスキがあるものの、崩拳は至近距離では使わないので問題はない。崩拳がガードされた後は、相手によって昇り蹴り、返し、投げ、落葉などを使い分けよう。

瓦割り（かわらわり）		
しゃがみ途中	中	15

瓦割り崩拳（かわらわりぽんけん）		
しゃがみ途中	中、中	15，30

瓦割り落葉（かわらわりらくよう）		
しゃがみ途中	中、下、中	15，15，25

●瓦割り

肘を上から豪快に叩きつけるのが瓦割り。この技単体では大した使い道はないが、瓦割りから強力な二択に連携することができる。

■瓦割り崩拳

崩拳への連拳。瓦割りから崩拳は連続技にはなっていないが、瓦割りがカウンターヒットしたときのみ崩拳も連続でつながる。

前作では空中コンボとして（右アッパーなどから）瓦割り崩拳が使えたが、鉄拳2では空中の相手に瓦割りを当てると地面に叩きつけてしまうため崩拳は入らなくなっている。

瓦割り崩拳は中段→中段なので、「瓦割り＝立ちガード」といった概念が前作にはあった。そこで瓦割り→投げといった奇襲もあったりした。

■瓦割り落葉

瓦割りから落葉、つまり中段→下段というコンビネーションである。崩拳と落葉…完全な二択である。

瓦割り落葉を使う上での注意点は、瓦割りを当てる、もしくはガードさせる間合い。瓦割り崩拳は瓦割りが届きさえすれば崩拳も必ず届くが、瓦割り落葉は瓦割りを近い位置から出さなくては落葉の足払いが空振りしてしまうので注意しよう。

こうして見ると、瓦割りからの連携はかなり強そうに感じられる。ところが実際に使ってみると、実は思ったほど強い技ではないことがわかる。

1つに、瓦割り自体の技の出が遅くて、繰り出そうにもなかなか出すことができない、ということがある。

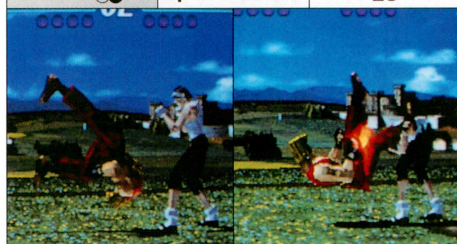
そして、つなぎの問題。瓦割り崩拳は、瓦割りから崩拳がすぐに出るのに対し、瓦割り落葉は瓦割りから落葉に連携するまでに僅かに時間がかかる。つまりどういうことかというと、相手側にしてみれば、瓦割りをガードしたら立ちガードし、崩拳が来ないようであればしゃがみガードに切り換える、という方法で見切られてしまう可能性があるという点。これは葉桜からの連携についても同じことがいえる。

こういった点も含めると、瓦割りから投げにいったり、双飛天脚を出すという奇襲は今回もある程度混ぜていったほうがいいかもしれない。

岩石割り		
(相手がダウン中)しゃがみ途中	※ダウンした相手にのみヒット	25

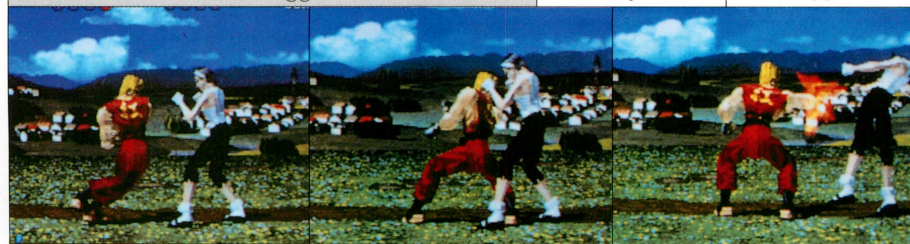
●岩石割り

ダウン攻撃専用技。前作ではいつでも出せたので、勝手に出たりして困ったこともあったが、今回は相手がダウンしていなくては出なくなった。さすがに下段ＬＫよりは遅いものの使い勝手はいい。ダメージの高さも魅力だ。崩拳や落葉の後には確実に決めよう。

あびせ蹴り		
⇨⇨	中(ガード後よろけ)	20

●あびせ蹴り

ポールの持つ唯一のよろけ誘発技。出るまでが遅いのでガードさせるのも一苦労だが、もし相手がよろけたら二択をかける状況に持ち込める。その場合投げや昇り蹴りが有効。

一見平八の破砕蹴やニーナのニールキックに似ているが、ダウン攻撃には使えない。

疾風（はやて）		
⇨➡	中	15

●疾風

高速突進型の肘打ちである。この技に非常によく似た技に葉桜がある。グラフィック上はこの葉桜と何ら変わることはない。

葉桜と異なるのはリーチ。疾風のほうが格段に長く、コマンドの関係上さらに長くなるという相乗効果を生む。

そして疾風のもう1つの特徴が、肘で突っ込んだ後に右足を戻す、ということろだ。このため反撃を受けづらく、例えばジャック－2のパワーシザースのような、思いっきり前に出る技以外では返せない。この技は直接当てるというよりは、葉桜に見せたフェイント技として使っていくべきだろう。

葉桜（はざくら）

しゃがみから⬈	中	30

●葉桜

葉桜自体は前作からあった技で、落葉の2段目も葉桜と同じ技である。

単体では反撃を受けるわ出しにくいわで今いち使いどころの不明確な技であったが、鉄拳2になって出しやすくなり、さらにこの技からの連携ができたため使いやすい技になっている。なお、葉桜と疾風は返し技で取られることはないのでその点は安心だ。

■葉桜崩拳

瓦割り崩拳同様、葉桜がカウンターヒット時のみ崩拳までつながる。

■葉桜鉄騎

鉄騎は、崩拳の下段版のような足元をすくう技で、当たれば相手を転ばせることができる。有効な技だが、瓦割りからの連携同様の方法でガードすることができる（鉄騎は昇り蹴りでも返せる）。

葉桜崩拳（はざくらほんけん）

しゃがみから⬈	中、中	30、30

葉桜鉄騎（はざくらてっき）

しゃがみから⬈	中、下	30、15

三宝龍（さんぽうりゅう）（上段）

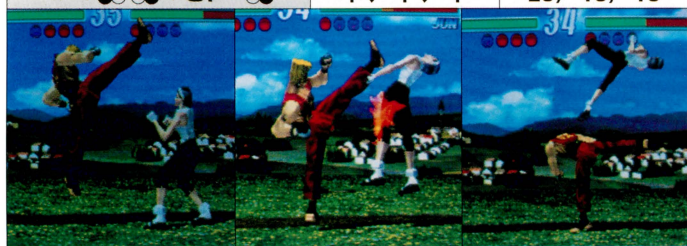
⇨⇨	中、中、上	20、15、25

●三宝龍

三宝龍は、双飛天脚からの連携と考えてかまわない。上・中・下段の3択ということになるのだが、それぞれダメージが低く、またコマンドの関係で双飛天脚よりとっさに出すことができないのが難点。

また、上・中・下段のどれを出しても地上の相手に3発すべてヒットすることはなく、ある意味2段目までがガードされることを前提としてというか、ガードされたときの保険も兼ねて三宝龍を使うともいえる。ただし、三宝龍を使ってしまうと、双飛天脚後はほぼ安定して入る大ダウン攻撃が入らなくなってしまうので迷うところだ。

三宝龍（中段）

⇨⇨⇨or⇧	中、中、中	20、15、15

三宝龍（下段）

⇨⇨⇩or⇧	中、中、下	20、15、15

万聖龍王拳（ばんせいりゅうおうけん）

⬅	※ガード不能	100

●万聖龍王拳

ためを作って強力な崩拳を繰り出すガード不能技。

他キャラのガード不能技同様、実戦レベルではまず当たることのない技である。その分当たれば大きいことはいうまでもなく、相手の体力ゲージを8割がた持っていってしまう。

対戦中に使う局面といえば、バックダッシュして出すか、起き上がりに重ねるくらいしかない。それもあくまで「遊び」としてである。

万聖龍王拳の攻撃力は100で、ガード不能技の中では不惑、ドラゴンファングに並んで、ジャックの5ギガトンパンチを除けば最大の攻撃力を誇る。カウンターなら一発死もありえるぞ。

クイックPKコンボ		
前進中	上、上	10, 20

●クイックＰＫコンボ

レバー前入れのＰＫコンボ。普段はＲＰが少し前に進むようになるのだが、ポールのＰＫコンボをこれで行うとつなぎが早くなる。

しかし早くなったからといってつながるようになるわけではなく、カウンターでなくては連続にはならない。

逆PDKコンボ		
⬇	上、下	10, 22

●逆ＰＤＫコンボ

左パンチから右の下段回し蹴りにつなぐ、ＰＤＫコンボの対称版。

この技のは、ＰＫコンボシリーズの中で唯一連続でつながるのでガード後の反撃に使える。

コマンド表記の⬇はなくてもよく、LP、RK だけでも出る。

巴投げ		
接近して⬅	投げ技	35

●巴投げ

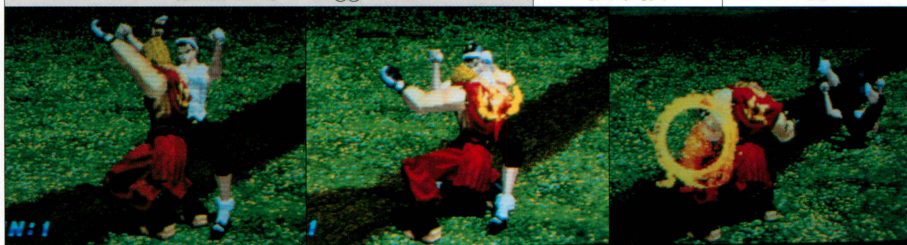
文字通りの巴投げ、自ら後方へ倒れ込み、てこの原理と遠心力を利用して相手を後ろに投げ捨てる。

この技はコマンドが変わっていて、ボタンを押して一本背負いを発生させ、そこでレバーを入れることによって巴投げに派生する。

普通はレバー→ボタンという順でコマンド入力を行うのだが、巴投げはその逆で珍しい例といえる。

２種のノーマル投げは、投げた後に相手の起き上がりが早いとこちらがくらってしまう恐れがあるので、それを避けるために巴投げを使うという考え方はある。

裏当て		
接近して⇨⇨	投げ技	35

●裏当て

相手を肩に引っ掛けて思いっ切り吹き飛ばす投げ技。

この技を決めた後は相手との距離が大きく離れ、かつ自分は立った状態になる。ゆえに、そこからレバー前×３回で走り込んでスライディング（RK）を出すと当てることができる。

こういった点を考えると、巴投げを使うなら裏当てを使ったほうがいいだろう。

裏当ては前作から継承されている技だが、見た目も派手で追い打ちもかかるため、数多くある投げ技の中でも使い勝手のいい部類に入る。

風牙（ふうが）		
接近して⬋	投げ技	40

●風牙

鉄拳２になって新たに増えた投げ技。

この技は他の投げ技に比べてダメージが40と少しではあるが攻撃力が高く、かつ追い打ちの下段ＬＫが確実に入る安定した投げ技である。岩石割りも追い打ち技として狙える。入力は簡単で、風牙が成立した瞬間からレバーを下に入れ、RPボタンを連打しているだけで、風牙の硬直が解けた瞬間に岩石割りを出すことができる。これは急いで後転、もしくはその場起き（＋蹴り）をすれば回避できるのだが、慣れないうちはとっさに起きるのは難しいので、とりあえず岩石割りを出してみて、決まらないようならLKに切り換えよう。

背落とし（せおとし）		
背後から接近してorで	投げ技	40

●背落とし

相手を裏からつかんで地面に叩きつける。平たくいえば背後投げである。

鉄拳２においては、背後投げが決まるチャンスというのはほとんどない。例えば昇り蹴りをガードした後にはいかにも決まりそうだが、ガードの硬直が長く、また相手の振り向きが早いため確実に入るわけではない。背後投げをしかけたつもりが普通の投げ技だった、というのはよくある状況だ。

とにかくめったに見られない幻の技、それが背落としである。

アルティメットタックル

コマンド	分類	ダメージ
⬋	投げ技※ガード不能 ※やられ側は で技抜け	5

●アルティメットタックル

遠間から走ってぶつかると、相手の状態によってタックルを仕掛けるが、この技を任意に出すことができる。それがアルティメットタックルである。カテゴリーとしては、「ガード不能投げ技」で、たとえ相手がしゃがんでいても成立するので非常に使える技だ。

アルティメットタックルを決めた後、次の2種の技に派生させることができる。

闇雲（やみくも）

コマンド	分類	ダメージ
タックル中	投げ技	5, 5, 5, 5, 5

■闇雲絞め

右パンチを1発、続いて左パンチをわき腹に2発、最後に背後を取って首を絞め上げる技。

この技は始めてやってみるとまず出ない。知っておくべきことがいくつかある。まず、LPはレバーが真下に入っていなくてはならないということ。そして最後の絞め技はできる限り入力を早く行い、かつレバーはニュートラルだ。

LP×2は目押しして、2発目から間発入れずにRK→LP…と押す。ラストの同時押しはLPを押したままRPを押そう。

闇雲絞め（やみくもじめ）

コマンド	分類	ダメージ
タックル中⬇ ☆	投げ技	5, 8, 8, 35

●返し技

相手の技を取って返す、いわゆる〝当て身投げ〟と呼ばれる投げ技である。

返し技で取ることができるのは基本的に上・中段攻撃のすべてで、例外的に取れない技が各キャラごとにいくつかずつ設定されている。どんな技を取るにしてもコマンドが同一で、その点は楽なのだが、タイミングは一瞬だけなので、相手が動いた瞬間に出せば何でも取り放題なんてことはない。大抵の場合、入力のタイミングが早過ぎてカウンターでくらってしまうので、使う局面をうまく考えていきたい。

返し技のダメージは取った技の攻撃力に比例している。

返し技

コマンド	分類
相手の攻撃に合わせて⬅ or ⬅	返し投げ技

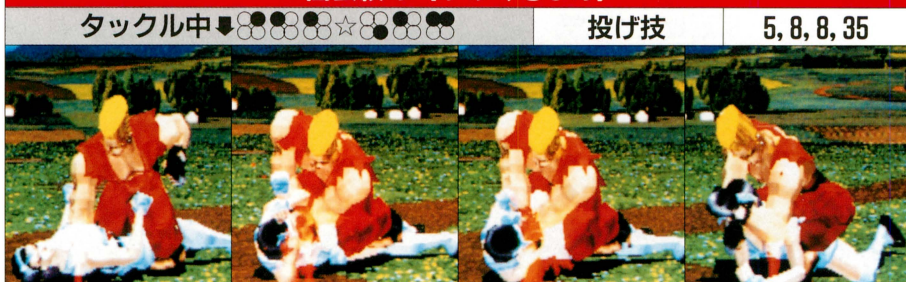
返し技

コマンド	分類
相手の攻撃に合わせて⬅ or ⬅	返し投げ技

返し技

コマンド	分類
相手の攻撃に合わせて⬅ or ⬅	返し投げ技

返し技

コマンド	分類
相手の攻撃に合わせて⬅ or ⬅	返し投げ技

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
入力	●○/○○	○●/○○	○○/●○	☆ ○●/○○	●○/○○	○●/○○	●○/○○	☆ ○○/○●	○●/○○	●○/○○
攻撃種類	上	上	中	上	中	上	上	下	中	中
攻撃力	10	15	7	5	7	4	5	7	8	30

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
入力				☆ ●○/○○	☆ ○○/○●	○●/○○	●○/○○	☆ ○○/○●	○●/○○	●○/○○
攻撃種類				中	下	中	上	中	下	中
攻撃力				6	7	8	5	8	10	30

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
入力					☆ ○●/○○					
攻撃種類					中					
攻撃力					30					

前作から継承されたポールの10連コンボは、8段目まで下段がなく、しかも上段が多いため、ハッキリ言って使えない。さらに理由は不明だが、レバーを前に入れっ放しでも、6発目の右パンチをくらうことができないのである。遠間から5発目までを空振りするように出せば6発目をくらえるが、まずそんな状況はありえないので結局この10連はあまり使えない。

その代わり、4発目のガードポイント（連続にならないつなぎ）から派生する10連コンボがある。これもG・Pで、さらにそこからもG・Pが多いのだが、下段が多いので使いやすくなっている。しかも最後は葉桜鉄騎で持ち上げて崩拳を決める、見た目にもかっこいいコンビネーションになっている。

この派生型の新10連コンボは4・5発目とG・Pが続くのだが、実は4発目からも派生することができるのだ。

4発目は瓦割り。新10連コンボはそこから落葉の足払いへつなげるのだが、新10連のさらなる派生型は、予想がつくと思うが崩拳へ連携する。そのためG・Pが続いても二択になっているので使う価値はある。

この落葉と足払いの二択の崩拳は実は出るまでが非常に遅く、昇り蹴りなどで余裕で返されてしまうのだが、落葉があるために結局は読み合いになる。

最終的に10連コンボは使えないものになるかもしれないが、少なくとも新10連の鉄騎崩拳ぐらいはマスターしておこう。

入力タイミングは前作よりもシビアになっていて、ボタンをキチンと押していかないと出ない。4ボタン連打なんてもってのほかだ。

入力のコツとしては、初めの4段目まで先行入力しておき、そこから1つずつゆっくりボタンを押していくと出しやすい。感覚的には1つ前の技のモーションに入ったらボタンを押す、というつもりでやってみるといい。

旧10連の6・7段目、新10連の7段目は上段パンチなので、この部分は少し早めにボタンを押すこと。

表中の☆はガードポイント

立ち→しゃがみ

立ち→座る途中で

シットジャブ	シットストレート
下段	下段
5	10
左攻撃／パンチ	右攻撃／パンチ
左攻撃／キック	右攻撃／キック
シットスピンキック	ローキック
下段	下段
12	15

立ち攻撃

レバー方向ニュートラル

翠勁	アッパーカット
上段	中段
10	15
左攻撃／パンチ	右攻撃／パンチ
左攻撃／キック	右攻撃／キック
サイドローキック	ハイキック
下段	上段
7	20

しゃがみ→立ち攻撃

座り→立つ途中で

アッパーカット	ライジングアッパー
中段	中段
12	15
左攻撃／パンチ	右攻撃／パンチ
左攻撃／キック	右攻撃／キック
トルネードキック	トゥースマッシュ
上段	中段
35	20

しゃがみ攻撃

レバー方向⬇

シットジャブ	シットストレート
下段	下段
5	8
左攻撃／パンチ	右攻撃／パンチ
左攻撃／キック	右攻撃／キック
シットスピンキック	ローキック
下段	下段
12	10

崩し攻撃

レバー方向⇦

ステップインアッパー	ショートアッパー
中段	中段
10	15
左攻撃／パンチ	右攻撃／パンチ
左攻撃／キック	右攻撃／キック
サイドキック	フロントキック
中段	中段
10	15

投げ

蛇回し
接近して
投げ技
35

腕十字固め
接近して
投げ技
35

振り向き攻撃

相手に背を向けた状態で

キック	パンチ
スピンキック	スピンナックル
上段	上段
25	15

振り向きしゃがみ攻撃

相手に背を向けた状態で⬇

キック	パンチ
シットスピンキック	シットスピンナックル
下段	下段
12	10

前進攻撃

レバー方向➡

翠勁	アッパーカット
中段	中段
10	15
左攻撃／パンチ	右攻撃／パンチ
左攻撃／キック	右攻撃／キック
サイドローキック	ハイキック
下段	上段
7	20

跳び攻撃派生技

シットスピンキック
下段
25

⬆or⬈or⬊ 着地際

横転

(ニュートラル)連打	
ー	
ー	

跳び攻撃

ジャンプジャブ	追撃パンチ
上・空中・中	中・中・中
18or12or10	18
左攻撃／パンチ 左攻撃／キック	右攻撃／パンチ 右攻撃／キック
ジャンピングソバット	**ジャンプミドルキック**
空中・空中・ー	ー・空中・上
20	15

レバー方向⬉or⬆or⬈

小跳び攻撃

ジャンプジャブ	追撃パンチ
上・上・中	中・中・中
12	12
左攻撃／パンチ 左攻撃／キック	右攻撃／パンチ 右攻撃／キック
ジャンプサイドキック	**ジャンプハイキック**
上・上・中	上・上・中
25	25

レバー方向⇖or⇧or⇗

起き上がり

起き上がり攻撃（同時押し起き上がり）

ダウン中相手が足側にいる場合		
ダウン回復時に⇦⇨	ダウン回復時に⇨⇨	ダウン回復時に⇦⇦
後転ライジングクロスチョップ	前転ライジングクロスチョップ	スプリングキック
中段	中段	中段
15	15	20

起き上がり攻撃（連打起き上がり）

相手が頭側連打	相手が足側連打
起き上がり中段キック	起き上がり中段キック
中段	中段
15	20

起き上がり攻撃（連打起き上がり）

前転中に連打	前転中に連打	後転中に連打	前転中に連打
前転起き上がり下段キック	前転起き上がり中段キック	前転起き上がり下段キック	後転起き上がり中段キック
下段	中段	下段	中段
10	20	10	20

起き上がり攻撃（連打起き上がり）

相手が頭側連打	相手が足側連打
起き上がり下段キック	起き上がり下段キック
下段	下段
15	10

特殊攻撃

無敵ショルダータックル

4歩以上走って相手に接触
ガード不能
30

タックル→打撃

タックル中
投げ扱い
5、5、5、5、5

タックル

3歩以上走って相手に接触
投げ扱い
5

ダッシュスライディング

3歩以上走って
下段
17

踏みつけ

4歩以上走ってダウン中の相手に接触
ダウン攻撃
15

ランチョップ

3歩以上走って
中段☆
30

翠連勁（すいれんけい）		
	上、中	10，15

● 翠連勁

上段パンチの後、中段突きが出る連携技。LP始動コンビネーション(以下、翠連系コンビネーション）の基本となる連携技。1段目と2段目の間にスキがあるので、多用はしないほうがよい。カウンター時には連続になってくれる。返し技として使っていこう。

翠勁下蹴り（すいけいしたげり）		
	上、下	10，14

● 翠勁下蹴り

翠連勁と同様に、始動のLP上段パンチの後、LKで下段蹴りを出す連携技。

翠連勁よりは、スキが少なく、判定も上、下段と相手のガードを揺さぶることができるので多用する技の1つ。この技もカウンター時には連続となる。

槍連勁（そうれんけい）		
	上、中	10，10

● 槍連勁

これも、始動のLPパンチ後、RPでアッパーが出る連携技。

2段目のアッパーはカウンター時であっても、相手を浮かすことはできないので、勘違いしないように。翠連下蹴りとで、二択に持っていけるぞ。

カウンター時には、連続技になってくれる。

翠連紫雲（すいれんしうん）		
	上、中、下、上	10, 15, 15, 20

● 翠連紫雲

翠連勁から続けてRKを押すことによって、紫雲二段蹴りへと移行した連携技になる翠連系コンビネーションのひとつ。

判定が上、中、下、上と相手にとってかなり嫌なコンビネーションとなってはいるが、二段蹴り部分をガードされると、安定して反撃を受けることになってしまう。翠連衝腿と合わせて、二択にして使っていこう。

カウンター時には、カウンターとなった次の技までならつながってくれる（1段目が、カウンターならば2段目までつながるといった感じ）。3、4段目は連続となっている。

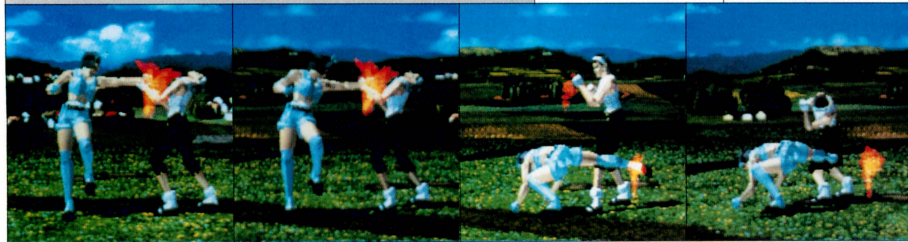
翠連衝腿（すいれんしょうたい）		
	上、中、中※ループする	10，15，14

● 翠連衝腿

翠連勁から続けてLKを入力することで、中段蹴り上げにつなげる翠連系コンビネーション。

このコンビネーションは、それ自体が多少特殊で3段目の中段蹴り上げの後に、LP始動の技へと移行することができるのだ。つまり、翠連衝腿を繰り返すことで無限コンボになるのだが、3段目の中段が、当たっても、ガードされても（カウンターでも）次のLPへとつながってはくれないので、翠連紫雲同様に多用は控えたほうがよい。

カウンター時には、カウンターとなった技の次までならば連続になってくれる。

翠勁刈脚（すいけいかりあし）		
	上、下、下、下	10, 14, 14, 14

● 翠勁刈脚

LP始動の上段パンチの後、RKで真空刈脚へと移行してくれるコンビネーション。

真空刈脚を出すためのバリエーションのひとつで、近距離などから刈脚を出したい時に使っていくと相手にとって読みづらい連携になってくれる。刈脚を出そうとして失敗してしまう人でも、これならば出やすいのでお試しあれ。刈脚部分は、基本的に真空刈脚と同様の扱いで、1～3発目までの好きな所で、流雲墜や白鷺系コンビネーションへと移行できる。

カウンター時には、1段目と2段目のみが連続となる。

白鷺遊舞（はくろゆうぶ）		
	下、上、上、中	7, 10, 10, 25

●白鷺遊舞

ＬＰ＋ＲＫ始動コンビネーション（以下、白鷺系コンビネーション）の基本となる連携技で、下段蹴り、上段パンチと連続の後、上段パンチ、中段回し蹴りへと連携でつながるコンビネーション技。

最後の中段回し蹴りをＲＫから⬇、ＲＫとすることで、下段回し蹴りにすることができるので、４段目が２択になるので使えるぞ。ただし、２段目と３段目の判定が、上、上なので多用していると返されることもあるので、多少バリエーションを付けること。

１、２段目が連続。２段目以降は、カウンターになった次の技が連続になる。

泰山白鷺（たいざんはくろ）		
	下、上、上、上	7, 10, 10, 12

●泰山白鷺

白鷺遊舞の４段目ＲＫをＬＰとすることで、上段パンチに変更する白鷺系コンビネーション技。

２択部分が、上段パンチになるので、いまひとつのように思えるが、実はこのＬＰ、ＬＰ始動の翠連系コンビネーションにつながるのだ。とはいえ上段３回連続の部分は、かなり弱いのでバリエーションのひとつとして使っていこう（これがなければ…）。

この連携技も、白鷺遊舞と同じくカウンターになった次の技までが連続技としてつながってくれるぞ。

泰山白鷺刈脚（たいざんはくろかりあし）		
	※ループする	7, 10, 10, 12, 14, 14, 14

●泰山白鷺刈脚

泰山白鷺の４段目ＬＰから、翠勁刈脚へと、移行する白鷺系コンビネーション技。

このコンビネーションは、翠勁刈脚と同じく刈脚部分が、真空刈脚と同じ扱いになっているので、流雲墜や白鷺系コンビネーションへとつなぐことができる。この連携自体単品で、∞コンビネーションとなる。

泰山部分のみカウンター時に、カウンターとなった次の技まで連続となってくれる。

鬼殺し（おにごろし）		
➡	中	15

●鬼殺し

一定距離をダッシュしたのち、低姿勢からアッパーを繰り出す技で、性質的には平八の鬼神拳に近い。しかし、平八のそれとは対照的にダメージ量が少ない上に、ガードされると反撃がまっているのだが、当たれば空中コンボを狙ってゆける。使い所を考えていこう。

技のモーション中に上段攻撃に当たらない（かがみダッシュのような物）瞬間があるので、一応は上段をスカしつつなどといったことも狙ってゆける。この他、多少のホーミング修正があって、走り技が出ない間合いならばホーミングしてくれるぞ。

流雲墜（りゅううんつい）		
	中、中 ※ダウン相手にもヒットする	25, 25（ダウン攻撃時20）

●流雲墜

側転のモーションから、２回に分けて足を振り落とす技で、２発あたるかカウンターになると、相手はダウンしてくれる。しかも、25×２とダメージ量も、準の持っている技の中では、最高の破壊力を誇っていて、ダウン攻撃としても使える。

鬼殺しとは違い、ガードされても反撃を受けづらいのだが、その半面、背の低いキャラ（女キャラ３人とロウ）にはしゃがみ状態もしくは、カウンターでないと２発入らないので要注意。

若干、技の出が遅いが使える技なので使っていかないと損をするぞ。

真空刈脚（しんくうかりあし）		
●●●●	下、下、下	14，14，14

●真空刈脚

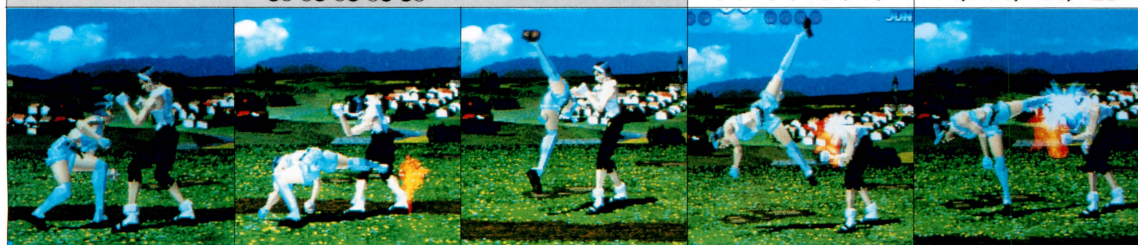
ミシェールが持っている、前掃腿のような下段回し蹴りを1～3回任意に出すことができる連携技で、⬋+RKでの始動も可能。

この真空刈脚、LKで流雲墜がつながる連携技に、またLP+RK同時押しをすることで、白鷺系コンビネーションへとつなぐことが、1～3段目の好きな所で可能なのだ。これもダウン攻撃となる。

技の出が若干だが遅いので、他の連携から出したほうが潰されづらく、また読みにくいので、できればそういった出し方をメインとして使っていきたい。

この連携は、カウンターでも連続にはなってくれない。

刈脚流雲墜（かりあしりゅううんつい）		
●●●●●	下、下、下、中	14，14，14，25

●刈脚流雲墜

真空刈脚の1～3段目の好きな所で、LKを押すことによって流雲墜へと移行するコンビネーション技。

下段判定の刈脚から、中段判定の流雲墜へと連携になっているのだが、繋ぎ部分のスキが若干大きいので、潰される可能性は大きい。

カウンターでも、連続にはなってくれない。

刈脚白鷺遊舞（かりあしはくろゆうぶ）		
●●●●●	下、下、上、上、中	14，7，10，10，25

●刈脚白鷺遊舞

この連携も真空刈脚の1～3段目の間に、任意で白鷺遊舞へと移行させるコンビネーション技。

刈脚流雲墜などと合わせて使うことで、相手を押していこう。

カウンター時でも、真空刈脚と同様、刈脚からは連続とならないが、白鷺部分はカウンターとなった次の技まで連続となってくれる。

霞蹴り（かすみげり）		
➡●	上	35

●霞蹴り

わりと出の早い上段RK回し蹴りで、準の技の中では珍しく他のコンビネーションへと、つなげることができない技の1つである。

上段攻撃なので、普通に使うとスカされやすいが、技を出す時に1歩踏み込みながら回し蹴りを出すので、遠間からの牽制に使っていけるか？ダメージ量は投げ技と同じなだけに、なんとか使っていきたい技なので、カウンター狙いや、技の返しにうまい使い方が見つかったら、次回Act.2で説明していきたい。

紫雲二段蹴り（しうんにだんげり）		
⬇●	下、上	10，15

●紫雲二段蹴り

下段から上段へと、2段蹴り上げのカッコイイ技。ポールの持っている双飛天脚や三宝龍などに見た目は似ているが、まったく違う性質の技。リーチがないので、密着時に使って行く。

この技も他の技と同様に、翠連勁と組み合わせることができる。実はこの技、下方向にレバーが入力されてさえいれば、しゃがんだ状態でも出すことが可能なので、相手の技や投げをしゃがみでかわした後の返しに、またコンビネーションの中段技と組み合わせて使ったりするといい感じで、当たってくれる。技をガードされ始めたら、この技を使ってみよう。ダウンしてくれるぞ。

■JUN

竜車蹴り（りゅうしゃげり）		
←	中	20

●竜車蹴り

バク転のモーションを見せつつ、足を蹴り上げる技。端的に言うと、バク中サマーだ（見たまんま）。

入力後、攻撃判定が発生するまでに、若干のスキがあるが、気になるほどではない。竜車蹴りのコマンド入力後、RPで竜車蹴り鬼殺しへ、RKで竜車蹴り刈脚といった連携技へと発展させることができる。基本的な使い方としては、相手の技モーションの出かかりを潰すような感じで置いておくとよい。それ以外では、相手の反撃を誘うのに使ったりしていこう。ガードさえさせれば、距離を取ってくれるので反撃を受けづらいしね。

竜車蹴り刈脚（りゅうしゃげりかりあし）		
←	中、下、下、下	20, 14, 14, 14

●竜車蹴り刈脚

竜車蹴りから、RKで竜車蹴り刈脚のコンビネーションになる。

連携技とはいっているが、最初の竜車蹴りが、当たると2段目の刈脚はスカってしまう。竜車蹴りが当たったら、刈脚は2回以上は出しておくようにしよう。竜車蹴りが入れば相手をダウンさせられるぞ。近距離で刈脚を出せる数少ないコンビネーションなので、翠勁刈脚と合わせて使っていくことで、バリエーションを持たせていこう。

カウンター時には、真空刈脚と同様に刈脚部分は、カウンターでも連続にはならない。

竜車蹴り鬼殺し（りゅうしゃげりおにごろし）		
←	中、中	20, 15

●竜車蹴り鬼殺し

竜車蹴りから、RPで竜車蹴り鬼殺しのコンビネーションへ。

この連携技も竜車蹴り刈脚と同じく、最初の竜車蹴りが当たると次の鬼殺しが入らない。竜車蹴り後の入力の受け付けが、遅くても大丈夫なので、竜車蹴りが当たったら竜車蹴り刈脚へと変えていこう。必ず先読みでなく使っていければ、かなり使える連携となってくれるので覚えてくれ。

じゃあ竜車蹴り鬼殺しは？というと、竜車蹴りで相手を誘い、鬼殺しで浮かす、といったバクチ的な使い方がよいかと思う。別に竜車蹴りだけでやめてもいいしね。

霞掌拳（かすみしょうけん）		
→	中	15

●霞掌拳

翠連勁の2段目のLPを単体で出す技。性質的にも、まったく同様の扱いになっていて、RKで紫雲二段蹴りへ、LKで衝腿へとつなぐことができる。

もともと技の出が遅いので近距離から出すと潰されてしまうので多少、相手との距離を取って使っていくようにすれば、リーチが長いので、出の遅さをカバーできる。ガードさせさえすれば、投げられたりすることはないので中距離間合いで、出すこと。

カウンター時には、その派生技と同じく、次の技までカウンターとなって連続になってくれる。

鬼首落とし（おにくびおとし）		
→	中、中、ガード不能 ※レバー入れっぱなしで3回転。1〜3回転中にレバーを離すとキック	30, 40, 40

●鬼首落とし

1〜3回転してその遠心力を乗せた中段回し蹴りを出す技で、コマンド入力後、レバーを入っぱなしにすることによって、回転数を維持することができる。1、2回転後の回し蹴りは、通常技だが、3回転後に出るものはなんとガード不能技なのだ。レバー入力を逆にすることで、蹴りを出さずに回転のみを行うことが可能で、相手と密着した状態で出すことにより座標軸をずらすこともできる。

回転中には、吉光の忍法卍葛のような攻撃判定がないので、蹴りの先を当てる感じで出すのがよい。

釣鐘割り（つりがねわり）		
背後から接近して or	投げ技	45

●釣鐘割り

相手の背後から通常投げ入力のいずれかで、後ろから相手の腰を取り、プロレス技のバックドロップのようなモーションで相手を頭から地面に叩きつける背後投げ専用の投げ技。

前作では、ミシェールの背面取りの後に、ジャーマンスープレックスといった特殊投げ技扱いの投げ技しかなかったのだが、2では全キャラに標準装備されている。だけれども対戦中などにあまり狙っていくことはできない技の1つ。

対コンピュータ戦で決めて、ギャラリー受けを狙ったプレイなんかにはいいかもしれないね。

●返し技

他の投げ技とは異なり、この技自体には通常あるはずのダメージが存在しない。このことからわかる通り相手を普通に投げることができない。では何を投げるのか？他の投げがキャラクターの投げられ判定を取って投げるのに対して、返し技は相手の攻撃判定を取って投げると考えてもらえばよい。投げ技の攻撃判定と技の判定とがかち合うと、投げ相殺となるが、要はこれが返し技の技判定と他の技の攻撃判定とに置き換えたことで返し投げ技となる訳だ。ただし投げ技の判定同士ならば相殺してくれるが、返し技同士では、それが起こらないばかりか、投げ技と返し技とでは一方的に負けてしまい、投げられる（例外的に、遠距離からのダッシュ後に出る、諸手刈りのようなモーションの相手を倒す技に関してのみ、返し技でなぜか返すことができる）。

多少システム説明での部分と重複する形になってしまったが、理論的には、こんな感じになる。よくわからないという人は、とりあえずシステムの返し技部分を一読してほしい。

さて、返し技は基本的に取った技によってその返し方は様々で、とりあえずここでは7種類取り上げて載せてあるので、どの技を取っているかは各自で確かめてみてほしい。対戦での使い方については、対戦基礎のほうで説明している。

返し技		
相手の攻撃に合わせて⬅ or	返し投げ技	

返し技		
相手の攻撃に合わせて⬅ or	返し投げ技	

返し技		
相手の攻撃に合わせて⬅ or	返し投げ技	

返し技		
相手の攻撃に合わせて⬅ or	返し投げ技	

返し技		
相手の攻撃に合わせて⬅ or	返し投げ技	

返し技		
相手の攻撃に合わせて⬅ or	返し投げ技	

返し技		
相手の攻撃に合わせて⬅ or	返し投げ技	

白山（はくざん）		
接近して	投げ技	35

●白山

相手の腕を取り、その体を崩して頚椎の辺りへと、強烈な肘打ちを当てて相手をフッ飛ばす投げ技。

準に唯一あるコマンド投げ技。通常投げ返しできないのでその使用度は高いが、ダメージ量は他の投げと同量。投げた後に相手の横に自分がいるため、起き上がりを別のバリエーションで攻められるために、相手にとってプレッシャーをかけることができる。

入力に多少のコツがある。⬊+RP+LK、というコマンドなのだが、これで投げが出ない人は、➡、⬊+RP+LKとすると出しやすいので、試してみてほしい。いざという時に、しっかりと出せるように練習しておこう。

■JUN

CONBINATION

10連コンボ

入力	※注1		☆		☆		☆			
攻撃種類	中	上	中	上	中	下	中	下	中	中
攻撃力	15	10	8	8	6	5	7	7	25	25

入力				☆						
攻撃種類				中						
攻撃力				10						

入力						☆				
攻撃種類						下	上	上	下	上
攻撃力						7	5	6	21	24

鉄拳名物「10連コンボ」。そのすべてが連続にはならないものの、強力なコンビネーションであることには変わりはない。

準の10連コンボは、基本形のそれがおそらく最も強力で、2、4段目の上段以外は、すべて中段と下段のみで構成されている上に、3カ所あるガードポイントでも、通常の打撃で止めることができるのは5、8段目のみで、その他に設定されている、4段目と6段目は、基本的にはガードする以外ない。

しかし、返し技を持っている（準、ポール、ニーナ）相手には、ガードされた次の技を中、上段であれば投げ返しをされてしまう。こういった時には、多少苦しまぎれだが、10連コンボを途中で止めたり、分岐に逃げるなどして、返し技を回避する努力を最低できるように心がけておくようにしよう。

さて分岐についてだが、準の10連は分岐させても6段目からの分岐の、9段目が2択になってくれるだけで、ダメージも6少なくなってしまったりしていまひとつだ。しかし6段目が入りさえすれば、最後まで、ガードポイントはないので欲張りたい人はこちらを使っていってもよい。しかし上段攻撃部分があるためにその信用度は低く、あまりおすすめはしない。また、10連をすべてガードされても基本形と4段目の分岐後は、反撃を受けづらいが、6段目の分岐後は確実に、反撃を受けてしまうので、使う時には反撃を覚悟して使うように。

ボタンの同時押し連打は、今回やりづらくなっているので、目押しできちんと出せる練習をしたほうがいいぞ。出し方のコツとしては、初めの2回を早く、その後は一定のタイミングで出てくれるので、自分なりにタイミングを掴めば簡単に出せるはず。また6段目の分岐後のLP＋RKの同時押し後は、1テンポ遅れるだけなので、そこだけ気がつければ出るぞ。

立ち上がりアッパー始動の10連コンボなので、対戦でも使える場面はたくさんあるはず。いざという時には、相手を10連コンボで翻弄していこう。

表中の☆はガードポイント　※注1：立ち上がり途中　※注2：1度コマンド入力で2つの技が出る部分があります

LEI WULONG

■基本技■

BASIC ARTS

立ち→しゃがみ

立ち→座る途中で

シットジャブ	シットストレート
下段	下段
5	10
左攻撃／パンチ	右攻撃／パンチ
左攻撃／キック	右攻撃／キック
サイドローキック	ローキック
下段	下段
15	7

立ち攻撃

レバー方向ニュートラル

リードジャブ	クロスストレート
上段	上段
10	12
左攻撃／パンチ	右攻撃／パンチ
左攻撃／キック	右攻撃／キック
前回し蹴り	ハイキック
上段	上段
25	20

しゃがみ→立ち攻撃

座り→立つ途中で

アッパーカット	ライジングアッパー
中段	中段
12	15
左攻撃／パンチ	右攻撃／パンチ
左攻撃／キック	右攻撃／キック
フロントキック	トゥースマッシュ
中段	中段
25	20

しゃがみ攻撃

レバー方向⬇

シットジャブ	ショトストレート
下段	下段
5	8
左攻撃／パンチ	右攻撃／パンチ
左攻撃／キック	右攻撃／キック
ショトスピンキック	ローキック
下段	下段
12	10

崩し攻撃

レバー方向⇦

ステップインアッパー	ショートアッパー
中段	中段
10	15
左攻撃／パンチ	右攻撃／パンチ
左攻撃／キック	右攻撃／キック
サイドキック	フロントキック
中段	中段
15	15

投げ

衿締め

接近して
投げ
30

飛空脚

接近して
投げ
40

振り向き攻撃

相手に背を向けた状態で

スピンキック	背身腿	背身打	背身崩墜
上段	下段	上段	中段
25	15	12	20

振り向きしゃがみ攻撃

相手に背を向けた状態で⬇

ショトスピンキック	後掃退	背身下掃打	ショトスピンナックル
下段	下段	下段	下段
12	15	8	10

前進攻撃

レバー方向➡

リードジャブ	クロスストレート
上段	上段
10	12
左攻撃／パンチ	右攻撃／パンチ
左攻撃／キック	右攻撃／キック
前回し蹴り	ハイキック
上段	上段
25	20

■LEI

跳び攻撃派生技

ショトスピンキック
下段
25

⬆ or ⬈ or ⬉ 着地際

横転

(ニュートラル)連打
―
―

跳び攻撃

ジャンプジャブ	追撃パンチ
上、空中、中	中、中、中
18	18
左攻撃／パンチ 左攻撃／キック	右攻撃／パンチ 右攻撃／キック
ジャンピングバット	ジャンプミドルキック
空中、空中、―	―、空中、上
20	15

レバー方向⬉ or ⬆ or ⬈

小跳び攻撃

ジャンプジャブ	追撃パンチ
上、上、中	中、中、中
12	12
左攻撃／パンチ 左攻撃／キック	右攻撃／パンチ 右攻撃／キック
ジャンプサイドキック	ジャンピングフロントキック
上、上、中	中、中、中
25	25

レバー方向⇖ or ⇧ or ⇗

起き上がり

起き上がり攻撃（連打起き上がり）

相手が頭側連打	相手が足側連打
起き上がり中段キック	起き上がり中段キック
中段	中段
15	20

起き上がり攻撃（連打起き上がり）

前転中に連打	前転中に連打	後転中に連打	後転中に連打
前転起き上がり下段キック	前転起き上がり中段キック	後転起き上がり下段キック	後転起き上がり中段キック
下段	中段	下段	中段
10	20	10	20

起き上がり攻撃（連打起き上がり）

相手が頭側連打	相手が足側連打
起き上がり下段キック	起き上がり下段キック
下段	下段
15	10

特殊攻撃

無敵ショルダータックル

4歩以上走って相手に接触
ガード不能
30

タックル→打撃

タックル中
投げ扱い
5、5、5、5、5

タックル

3歩以上走って相手に接触
投げ扱い
5

ダッシュスライディング

3歩以上走って
中段
17

踏みつけ

4歩以上走ってダウン中の相手に接触
ダウン攻撃
15

ランチョップ

3歩以上走って
中段☆
30

寝る

⬇or⇩	※寝る	

●寝る

寝る動作は必殺技の予備動作でもあるし、相手の技をかわすのにも使える。

ちなみにレバーを下に入れっぱなしでLKとRKを同時に押しても寝ることができるので覚えておいてほしい。

仰向けからうつ伏せに転がる

仰向けに寝て⬇	※うつ伏せになる	

●仰向けからうつ伏せ

〝寝る〟を使うと仰向けに寝るので、うつ伏せからの技を出したいときなどに使用する。頭側か足側なのかを注意して使うこと。

うつ伏せから仰向けに転がる

うつ伏せに寝て	※仰向けになる	

●うつ伏せから仰向け

基本的には仰向け→うつ伏せと変わらない。ボタンだけと書いてあるがレバーを入れっぱなしでも転がることができる。

ちなみにうつ伏せから仰向けに転がれるのはレイだけの特権である。

跳弓脚（ちょうきゅうきゃく）

相手頭側で寝た状態で	中	25

●跳弓脚

ヘッドスプリングをしながら相手を上に蹴り上げる技。〝寝る〟の動作後にすぐ出るので相手の技をかわして出す感じで当てよう。

浮いたら昇り蹴り、シットスピンキック（⇩LK）で3段確定だ。

跳ね起き（相手足側）

寝た状態で		

●跳ね起き

相手のジャンプ追撃技をかわすときに使うのが普通だが、横転があるのであまり使う必要はない。

仰向けの状態でしか出ないのと相手頭側で寝ているときは出さないほうがいいだろう。

仰寝後掃燕舞（ぎょうしんこうそうえんぶ）

相手頭側で寝た状態で	下、上	15, 30

●仰寝後掃燕舞

寝ながらの状態から出せる非常に使える技である。

相手にダッシュして目前で寝てから使うとバンバン当たる。

下段からの技なのでガードされにくいのと、〝寝る〟コマンドの後にすぐに出るのが魅力的。

伏寝滑（ふくしんかつ）

相手頭側でうつ伏せてから	下 ※仰向けになる	15

●伏寝滑

寝ている状態からイキナリスライディングを出す技。

相手頭側でうつ伏せから出る技なので〝寝る〟コマンドから、うつ伏せに転がってから出そう。

しかし相手が前に歩いていないと当たらないのが残念だ。

伏寝弧流腿（ふくしんこりゅうたい）

相手足側でうつ伏せてから	中 ※うつ伏せになる	25

●伏寝弧流腿

相手足側でうつ伏せのときに出る技で、技が出終わると、また相手足側でうつ伏せになるので永久に出せる。

伏寝掃腿（ふくしんそうたい）

相手足側でうつ伏せてから	下 ※仰向けになる	15

●伏寝掃腿

相手足側でうつ伏せ状態のときに出る技で、出終わると相手頭側仰向けになる。

連携として伏寝弧流腿からこの技につなぎ、仰寝後掃燕舞と使うのがベストだ。

背を向ける		
⬅or⇦		

●背を向ける

寝ると同様レイの必殺技の予備動作である。
背向け状態から出る技はたくさんあるが、無理に背を向けるのは危険なので多用は避けるようにしよう。

転身連砲（てんしんれんほう）		
	上、上 ※背中を向ける	18，18

●転身連砲

ボタンを同時押し1回で2回の裏拳が出る技。
この技は出終わると背を向ける状態になるので連携としては使える技だが、判定が上段なのが少し残念だ。

背身打（はいしんだ）		
背中を向け	上	12

●背身打

背向け状態でしか出ない技で裏拳を出したらまた背を向ける。
連続で出せるので使いやすいが多用はひかえたほうがよい。

背身腿（はいしんたい）		
背中を向け	中	15

●背身腿

背向けから出る振り向きの中段蹴り。
相手が背向けに突っ込んできてしゃがみガードしたら変化して出すと当たるがあまり使う必要はない技である。

背身下掃打（はいしんかそうだ）		
背中を向け⬇or⇩	下	8

●背身下掃打

背身打の下段裏拳バージョンで使うなら背身打よりこちらの技のほうが良い。
当たったら相手は倒れるのでもう一回出せば追い打ちとなる。

背身崩墜（はいしんほうつい）		
背中を向け	中	20

●背身崩墜

振り向きのアッパー攻撃であるこの技は使い方が少々難しい。
良い使い方として背身下掃打の後にガードされたら使うとよい。相手はしゃがんでいるので当たるというわけだ。
浮いたら跳弓脚と同様に追い打ちを忘れないこと。

背刃落（はいじんらく）		
背中を向け	中、中、中	15，15，15

●背刃落

背向け状態からの技の中では一番ハデな技で3回ボタンを押すことによって3回連続で出すことができる。
カッコイイ技なのだが1発当たったら倒れてしまい2発目が当たらずに3発目が倒れた相手に当たるという変な技である。
しかしあまりにも技のスキが大きいため、1発目がガードされたら2発目が出る間につぶされてしまうのであまり使わなくてもいい技である。

背身後掃燕舞（はいしんこうそうえんぶ）		
背中を向け⬇or⇩	下、上	15，30

●背身後掃燕舞

背向け状態から出る技の中で一番多用する技である。
転身連砲、背身打、背身下掃打の後に連携として使うのもいい手であるし、イキナリ背を向けて使うのもいい。
とにかくレイの技の中では重要な技なのでいつでも出せるようにしたい。

虚環脚（きょかんきゃく）

	上、下 ※背中を向ける	25，20

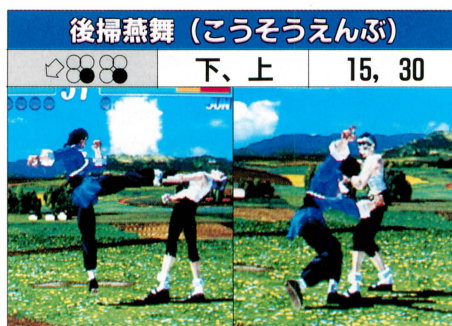
● 虚環脚

上段蹴りを出してから下段蹴りを出す2段がまえの技だ。

上段蹴りのモーションが大きいせいか、相手が近くに寄ってきやすいので下段蹴りがよく当たる。

1発目の蹴りをフェイントとして使う形で使用するようにしよう。

後掃燕舞（こうそうえんぶ）

⇦	下、上	15，30

● 後掃燕舞

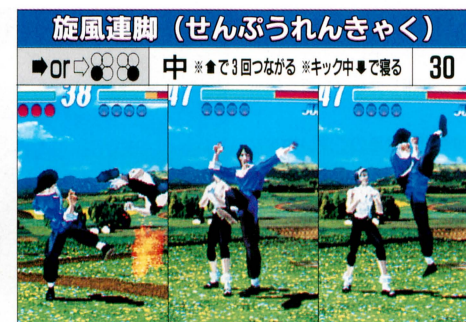
いろいろな状態から出せる後掃燕舞。レイの主要武器としてどんどん使っていきたい技だ。

ガードされるとスキがあるが下段からの2段技なのであまり気にすることはない。

旋風連脚（せんぷうれんきゃく）

	中 ※⬆で3回つながる ※キック中⬇で寝る	30

旋風連脚（せんぷうれんきゃく）

➡or⇨	中 ※⬆で3回つながる ※キック中⬇で寝る	30

● 旋風連脚

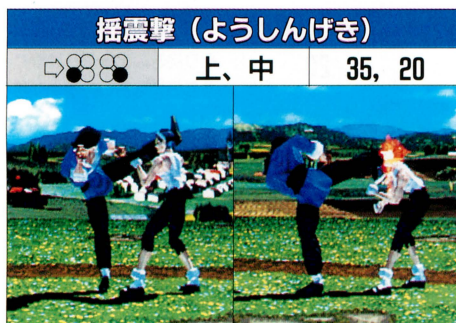
あびせ蹴りの連続技。レバーを上に入れっぱなしにすると3回まで出すことができる。

技の判定としては強い技なのだが、出るまでのスキが大きすぎるので多用は避けたほうがいいと思う。

使用場所としては起き上がりに重ねるように使う感じだ。

この技にはもう一つの使い方があるがそれはレバーを右に入れることによって、相手には当たらない技に変化し、相手の後ろに回りこむことができる。そこから背身後掃燕舞を出すと効果的である。

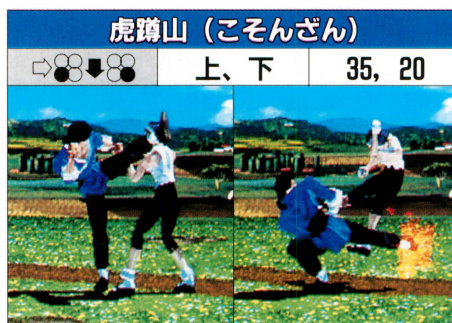
揺震撃（ようしんげき）

⇨	上、中	35，20

● 揺震撃

蹴りが2回出る技ではあるが連続して出る技ではない。

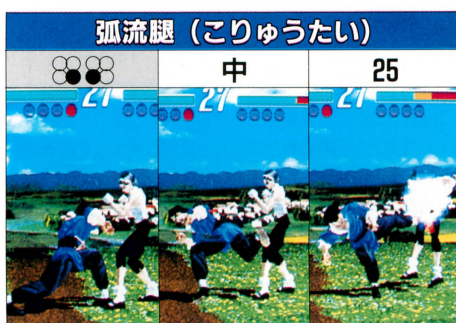
1発目の蹴りはフェイントで使うようにし、2発目を当てるように使おう。

虎蹲山（こそんざん）

⇨ ⬇	上、下	35，20

● 虎蹲山

揺震撃の2段目の蹴りが下段になる技で使い方は揺震撃と同じだが、使うなら揺震撃よりこちらのほうが良い。

弧流腿（こりゅうたい）

	中	25

● 弧流腿

近い体勢で相手に足から突っ込むこの技、出終わると相手足側うつ伏せに倒れるので当てる目的で出すのだが、ガードされても次の技につながるので使用頻度は高い。

雷光跳脚（らいこうちょうきゃく）

⇨⇨⇨	中	30

● 雷光躍脚

走ってからの跳び蹴り。

相手との距離が離れたときに走っていき、投げとタックルなどの2択攻撃にすることができるので、相手の起き上がりにはぜひ使っていこう。

綜爪牙（そうそうが）

⇨	上、上、上、上	

※相手が立ちガードしている時のみできるガード崩し技（ただしガードされ続けるとヒットしない）

● 綜爪牙

他の技とは少し違うこの技は、ガードさせ技である。

相手がガードをしているときにしか出ない技でキマれば相手がレバーを前に入れないかぎりガードさせるのである。

全部ガードされると自分が相手に背を向ける状態になるので、レイ独特の必殺技につなげていくのだ。

狼牙揺震撃（ろうがようしんげき）

中、中、中、上、中	25, 12, 12, 20, 20

狼牙虎蹲山（ろうがこそんざん）

中、中、中、上、下	25, 12, 12, 20, 10

●狼牙揺震撃虎蹲山

最初の蹴りが入れば4段目までが連続になる、レイの連続の中で最もダメージを与えることができる技である。

一発目の蹴りが出るまでに多少のスキがあるが当たれば痛い技なのでぜひ使っていこう。

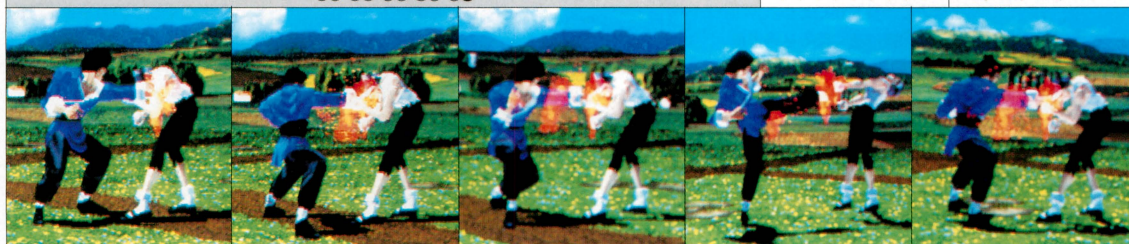
この技をガードされたときは中段と下段の蹴りが出て、2択攻撃にすることができる。中段蹴りのほうが揺震撃で下段蹴りのほうは虎蹲山という名がついているが最初の4段はすべて同じ技だ。

最後の蹴りは出るのがすごく遅いので、技を置いとく感じに使うといいだろう。

龍声中段脚（りゅうせいちゅうだんきゃく）

中、中、中、中、中	10, 10, 10, 10, 15

龍声下段脚（りゅうせいげだんきゃく）

中、中、中、中、下	10, 10, 10, 10, 20

●龍声中段脚・下段脚

足技の多いレイだが、唯一パンチからのコンビネーション技がこの龍声中段脚である。

技の強さはかなりの信頼感があり、狼牙揺震撃と同じく一発目が入れば4段目までが連続技になるうえに、出初めのパンチは狼牙揺震撃とは違ってほとんどスキがないので使える。

龍声にも最後の蹴りが中段と下段の2択になっており、パンチ4発後に出る蹴りは速く、中段か下段かを見て反応するのは不可能に近いのでガードされても中下の2択で相手を倒してやろう。

巻暫連脚（けんざんれんきゃく）

下、下、中 ※うつ伏せになる	7, 7, 35

●巻暫連脚

全技中最も変わった技で、仰向けになりながら蹴りを2回出し、その後うつ伏せになりながら蹴り上げるという感じだ。

技の判定は下下中なので初めの下段につられてしゃがみガードしようとすると最後の蹴りが当たる。

技はトリッキーでいいのだが、3回攻撃する間に連続してつながる所がないのが少々残念。

この技は出終わると、うつ伏せに倒れる。しかも技を途中で止めることによって仰向けに倒れることもできるので、ダメージよりも技の連携として使うことをオススメしたい。

雷光中段脚（らいこうちゅうだんきゃく）

コマンド	判定	ダメージ
➡	上、中、中、中	35, 12, 10, 15

雷光下段脚（らいこうげだんきゃく）

コマンド	判定	ダメージ
➡	上、中、中、下	35, 12, 10, 20

●雷光中段脚・下段脚

この技は狼牙揺震撃とよく似ているが、実はけっこう違う。

どこが違うのかというと、まず一発目の蹴りが直線的に出すのに対して、雷光中段脚の蹴りは相手の技を避けながら出る技なのである。

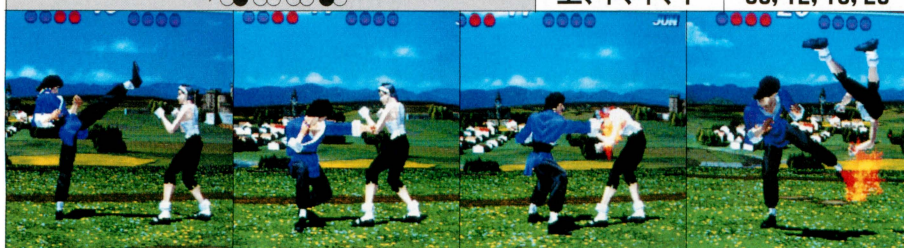
一発目の蹴りが避けながら出て、その後にパンチ、パンチ、キックと出て、キックが中段と下段の2択攻撃になっている。しかもパンチからのコンビネーションは、龍声中段脚のコンビネーションと同じなのでパンチが当たれば連続技なのだ。

というようにいいことばかり書いてきたが、この技には大きな欠点がある。まず一発目の蹴りが当たったら、相手はふっ飛んでしまい、2発目のパンチは当たらないのである。

よって蹴り以降の技は、ガードされたときにのみ、最後の蹴りが2択攻撃になるという感じなのだ。

使い方としては、一発目の蹴りだけを単体で使うといい。その他は一発目の蹴りをフェイントとして使い、2発目以降の技を連続で当るように使う感じである。

妃睡鳥（ひすいちょう）

コマンド		
⬅		

●妃睡鳥

レイのガード不可技を出すための予備動作である。

この技はあくまでも予備動作であって、技の判定はないので注意してほしい。

出し方はレバーを⇦＋ＬＰＲＫだが、レバーを後ろに入れっぱなしにしてＬＰ＋ＲＫでも出る。

鳳凰旋風脚（ほうおうせんぷうきゃく）

コマンド	判定	ダメージ
妃睡鳥中に	※ガード不能	90

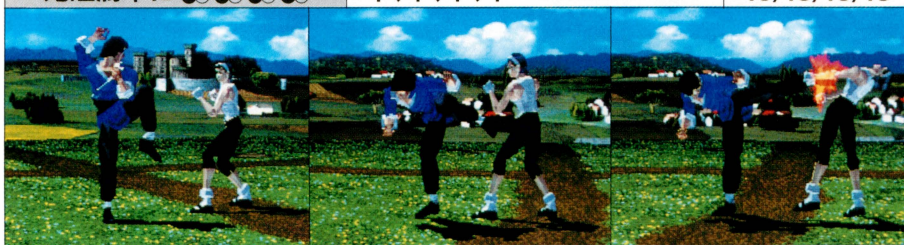
●鳳凰旋風脚

妃睡鳥のポーズ中に出す旋風脚こそレイのガード不可技である。

技のモーションは非常にカッコイイのだが、技が出るまでの間が長すぎるのが欠点。

一応倒れている相手にも当たるが、絶対に当たるという場面は実戦でほとんどない。

鷹爪連脚（ようそうれんきゃく）

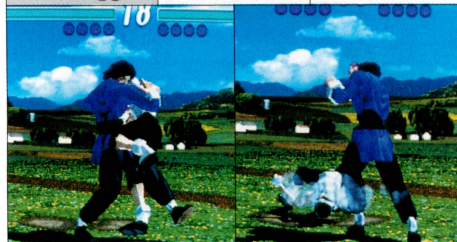
コマンド	判定	ダメージ
妃睡鳥中に	中、中、中、中 ※鳳凰旋風脚につながる	15, 15, 15, 15

●鷹爪連脚

妃睡鳥のポーズ中に出す技だが、ガード不可技ではない。

一応、蹴りが4回出るが、一つ一つが出るまでにすごく遅くて使い物にならないがこの技は途中でRKを押すことによって、鳳凰旋風脚に変化することができる。

しかし鳳凰旋風脚があまり使える技ではないので、この技は、忘れてしまってもかまわない。

払い倒し

コマンド	判定	ダメージ
⇨➡	投げ技	30

●払い倒し

レイの唯一のコマンド投げ技で相手の足をひっかけて、かかえこみながら倒す感じだ。

カッコイイ技なのだが、通常投げ技よりダメージが少ないのであまり使わない。ダッシュしながら出る投げなので使うとしたらダッシュから使おう。

落顔砕（らくがんさい）

コマンド	判定	ダメージ
背後から接近して or	投げ技	45

●落顔砕

鉄拳2で新たに加わった技の背後投げ。

レイの背後投げがこの落顔砕で、フェイスクラッシャーのような技だ。

しかし背後投げの入る機会は少ないのであまり見ることはできないが一度は見てほしい技だ。

■LEI

CONBINATION

10連コンボ

入力									☆ ○○/○●	○○/○●
攻撃種類									下	上
攻撃力									7	35

入力	●○/○○	○●/○○	☆ ○●/○○	○○/●●	○●/○○	●○/○○	☆ ○○/○●	●○/○○	☆ ○●/○○	○○/●○
攻撃種類	上	上	下	中	中	中	上	中	中	上
攻撃力	10	8	7	8	6	6	10	6	6	30

入力					○○/●●	☆ ○○/●●	●○/○○	●○/○○	○●/○○	
攻撃種類					中	中	下	下	中	
攻撃力					9	10	11	12	21	

レイの基本10連コンボはまずパンチから、背身下掃打につなぎ、背向けから背刃落を１回出して龍声パンチを２回出し、狼牙揺震撃を最後に入れるものが基本。途中に２つ分岐があり、１つは狼牙揺震撃の途中に後掃燕舞が出て変化し、もう一つは、背刃落が３回出た後に背身下掃打２回出て最後に背身崩墜につながる。

今回の10連コンボは前回の鉄拳のようにボタン同時押しだけでは出なくなっていて、１つずつ正確にボタンを押していかなければならない。

出し方のコツはリズム良くゆっくりめに押すと出やすくなる。しかしレイはＬＫ＋ＲＫの背刃落が出たらボタンを押すタイミングが多少ずれるので、ＬＫ＋ＲＫを押したら１テンポ遅らせて次のコマンドを入力したほうが良い。

レイの10連コンボは中段が多く下段が少ないので、分岐を使い下段の多いほうの10連コンボを使っていくようにしよう。

表の真ん中の10連コンボは２段目と３段目の間だけしゃがみガードすれば後はすべて立ちガードでＯＫ。

表の下の10連コンボは背刃落が３回出たら下ガードをして、しゃがみ裏拳が２回出た所で立ちガードをする。６、７、８段目がガードのポイントで、下段ガードで落ち着くと最後のアッパーが当たるので注意する。

表の上の10連コンボは一番使える10連コンボだと思う。８段目から９段目が中段から下段になって、その下段攻撃が後掃燕舞なのでしっかりガードしないと痛い目に遭う。

レイの10連コンボは止めやすく、全部の10連コンボを３段目と４段目の間にジャンプキックで止められるので、使い勝手はけっこう厳しい。

別の使い方として３段目で止めて、背身下掃打が出た後に背を向けるのでそこから背向け状態から出る必殺技を連携に使うと良い。やはり後掃燕舞と背身下掃打がオススメ。

全体的にレイの10連コンボはあまり使える技ではないが、使うなら写真のコンボがいいだろう。

BASIC ARTS

立ち→しゃがみ攻撃（立ち→座る途中で）

シットジャブ	シットストレート
下段	下段
5	10
左攻撃／パンチ 左攻撃／キック	右攻撃／パンチ 右攻撃／キック
シットスピンキック	ローキック
下段	下段
12	7

立ち攻撃（レバー方向ニュートラル）

リードジャブ	クロスストレート
上段	上段
10	12
左攻撃／パンチ 左攻撃／キック	右攻撃／パンチ 右攻撃／キック
サイドハイキック	ハイキック
上段	上段
25	20

しゃがみ→立ち攻撃（座る→立つ途中で）

アッパーカット	ライジングアッパー
中段	中段
12	15
左攻撃／パンチ 左攻撃／キック	右攻撃／パンチ 右攻撃／キック
トルネードキック	トゥースマッシュ
上段	中段
35	20

しゃがみ攻撃（レバー方向⬇）

シットジャブ	シットストレート
下段	下段
5	8
左攻撃／パンチ 左攻撃／キック	右攻撃／パンチ 右攻撃／キック
シットスピンキック	ローキック
下段	下段
12	10

崩し攻撃（レバー方向⇦）

ステップインアッパー	ショートアッパー
中段	中段
10	15
左攻撃／パンチ 左攻撃／キック	右攻撃／パンチ 右攻撃／キック
サイドキック	フロントキック
中段	中段
10	15

投げ

居反
接近して
投げ扱い
30

四方投げ
接近して
投げ扱い
30

振り向き攻撃（相手に背を向けた状態で）

キック	パンチ
スピンキック	スピンナックル
上段	上段
25	15

振り向きしゃがみ攻撃（相手に背を向けた状態で⬇）

キック	パンチ
シットスピンキック	シットスピンナックル
下段	下段
12	10

前進攻撃（レバー方向➡）

リードジャブ	クロスストレート
上段	上段
10	10
左攻撃／パンチ 左攻撃／キック	右攻撃／パンチ 右攻撃／キック
サイドハイキック	ハイキック
上段	上段
25	20

■NINA

跳び攻撃派生技

シットスピンキック	⬆or⬈or⬉着地際
下段	
25	

※左から、離陸直後、頂点付近、下降中の攻撃種類です。ーは派生技扱いです。

起き上がり

特殊攻撃

ワンツーパンチ

コマンド	備考	ダメージ
	上、上●でレフトハイキックがつながる	10, 10

●ワンツーパンチ

ニーナの技の基本。このワンツーパンチで、あえて止めることはないが、ここから始まる連携技は数多くあるので使用頻度は高い。

この技自体では連続攻撃になっている。

PKコンボ

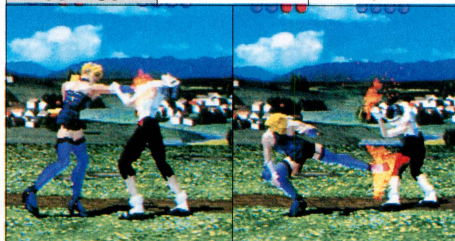
コマンド	判定	ダメージ
	上、上	12, 20

●PKコンボ

右パンチからの左キック。最後のキックがダメージ20なので当たればデカイ。だが、連続攻撃はないので当てるチャンスはあまりないだろう。

だが、技自体のスキは少ないので相手にガードさせればOK。

PDKコンボ

コマンド	判定	ダメージ
	上、下	12, 10

●PDKコンボ

PKコンボの下段版というのは相変わらず同じ。ただ、キックの威力は半分になってしまう。下段攻撃は誰でもガードしにくいものだけに、その分威力も少なめ。頻繁に使って、相手をしゃがませる布石に使おう。

ダブルスマッシュ

コマンド	判定	ダメージ
	上、上	12, 15

●ダブルスマッシュ

PKコンボの右足版。これといった使い分けはなく、プレイヤーの好みで十分だろう。ただし、細かいことを言えばダブルスマッシュのほうが攻撃力が低いので敬遠しても構わない。

双掌破（そうしょうは）

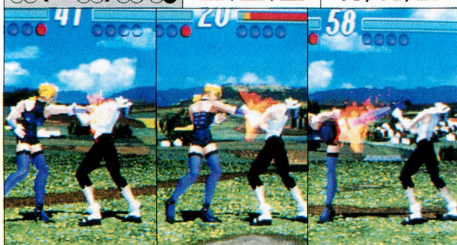
コマンド	判定	ダメージ
⇨⇨●●or●●のみ	中	20(クリーンヒット時30)

●双掌破

ニーナの主戦力のひとつ。この双掌破の使いどころで、強いニーナにも弱いニーナにもなれる。

威力、判定、中段攻撃と良い材料が揃っているわりには相手にガードさせれば反撃は受けない。ドンドン使っていこう。

トリプルスマッシュ

コマンド	判定	ダメージ
●●(⇧●●)●●●●	上、上、上	10, 10, 25

●トリプルスマッシュ

パンチ→パンチ→キックの連携技。最後の右キックの威力が25とかなり高いが、連続にはなっていないので当てるのは難しい。

また、すべて上段攻撃でかわされやすいが、スキは少ないのでけん制には十分使える。

アッパーストレート

コマンド	判定	ダメージ
⇧●●●●	中、上	10, 15

●アッパーストレート

ワンツーパンチの1発目をアッパーに変えたもの。ただ単に変わっただけでなく、中段攻撃になっている。

この技も、さまざまな技へ派生できるので使っていきたい。

サイドステップスタッブ

コマンド	判定	ダメージ
⬅●●	中	20

●サイドステップスタッブ

この技もわずかによけて攻撃しているように見えるが、実際は踏み込むといったほうが正確かも。キリングブレードよりキレはないが、中段攻撃だしカウンターのヒットマークが出れば追い打ちが可能。打撃でも良いし、抱え込み肘打ちも入る。

キリングブレード

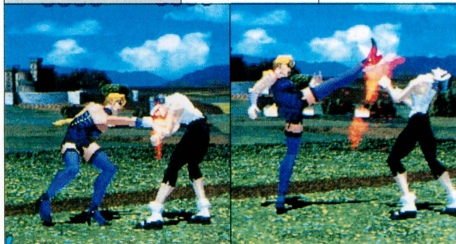
コマンド	判定	ダメージ
⬅●●	上	15

●キリングブレード

わずかに軸をずらして攻撃する新技。ただ、完全に「かわす」というイメージはわかない。遠い間合いで使っても良いが、密着状態でも良く、混戦から抜け出せるときがある。ただ、過信は禁物。

■NINA

フローズンキック

⬇or⇩	下、中	10, 15

●フローズンキック

前作のレイブキックに似ている。立った状態からでも座っている状態からでも出せる。2段目のキックが非常にリーチがあるので、ここの部分をガンガン当てていきたい。

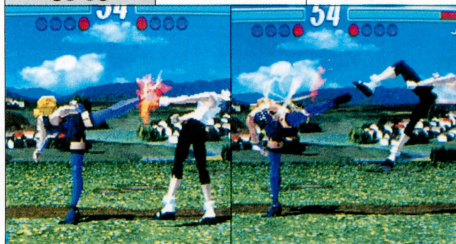
ライトローキック&バックスピンチョップ

⬇or⇩	下、上	10(7), 10

●ライトローキック&バックスピンチョップ

下段攻撃から一拍おいての上段パンチ。ノリとしてはフラッシュコンボに似ている。1段目が下段攻撃なのは、相手が非常にガードしにくい。多用してもいいだろう。

レフトハイ&ライトハイキック

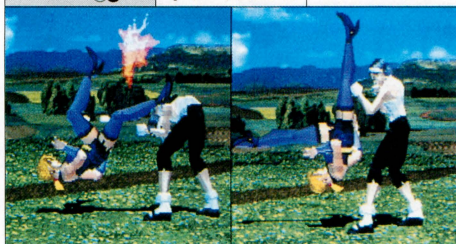
	上、上	25, 15

シットスピン&ライトハイキック

⬇(レバーニュートラル)	下、上	12, 15

レフトミドル&ライトハイキック

⇦	中、上	10, 15

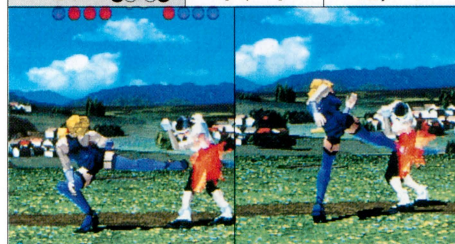
ニールキック

⇨⇨	中(ガード後よろけ)	16(クリーンヒット時24)

●ニールキック

今回の鉄拳2では多少の弱体化が見られる。ガードさせても起き上がり蹴りが入らないからだ。

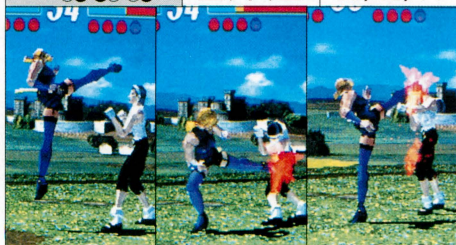
ただ、ニーナには使える技がほかにもある。旧式の攻め方にとらわれてはいけない。あ、そうそう、ダウン攻撃には使えるよ。

レッグブレイクコンボ

⬇or⇩	下、下	12, 7

●レッグブレイクコンボ

下段→下段のコンビネーション。この技を見せておいて、中段攻撃への布石とするのがベスト。また、相手の体力が残り少ないときに使っても有効。まあ、この技を使うのであれば、スライサーやディバインキャノンコンボのほうがいいだろう。

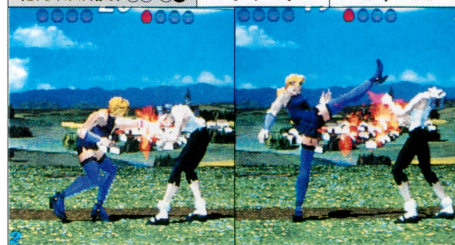
ハンティングキックコンボ

⇦	上、下、上	20, 10, 14

●ハンティングキックコンボ

中間距離で使用する技。いきなり出す奇襲的な意味合いは強いが、そうそう対応されるものでもない。多用してもいいだろう。

ほかの使い方としては、相手が起き上がりで後転した場合に使える。

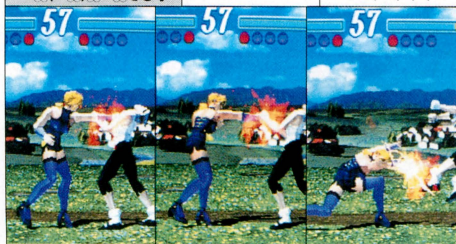
レイブキック

立ち上がり途中(orしゃがみ始め)	下、中	5, 10

●レイブキック

以前より出やすくなったような気がする。フローズンキックより技のつなぎが早いが、決定的な差は見られない。本人の好みで使っていこう。

また、単体でしゃがみパンチを使うのであれば、レイブキックかフローズンキックを出すクセをつけておこう。

連撃双掌破(れんげきそうしょうは)

(⇧) ➡ ※(⇧) ➡ でも可	上(中)、上、上、上、中	10(15), 10, 6, 6, 20

●連撃双掌破

立ちパンチを出してからの双掌破。ワンツーパンチからも出せるし、右パンチ1発からでも出せる。

双掌破は単体でもOKだが、パンチを絡めていくと、さらに有効。パンチで進んでいるぶんスカることも少なくなる。

ニールエッジコンボ

(⇧) ⇧(or⇨or⇦) ※ ⇧(or⇨or⇦) でも可	上(中)、上、中	10(15), 10, 15, (20, 12)

●ニールエッジコンボ

ワンツーパンチからのジャンプキック。カッコイイ技なのだが、相手がレバーを後ろに入れてガードすると、連続にならないのは残念。

地上で使うよりは空中コンボで使っていこう。ただし、あまり相手の体力は奪えない。

ジェイルクラッシュ

コマンド	判定	ダメージ
(ボタンアイコン)	上(中)、上、下、上	10(15), 10, 10, 15

セメタリークラッシュ

コマンド	判定	ダメージ
(ボタンアイコン)	上(中)、上、下、中	10(15), 10, 10, 10

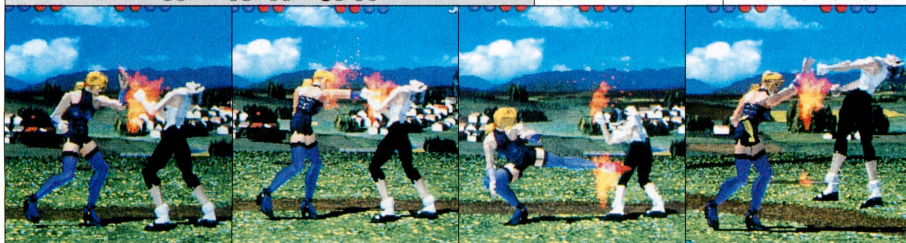
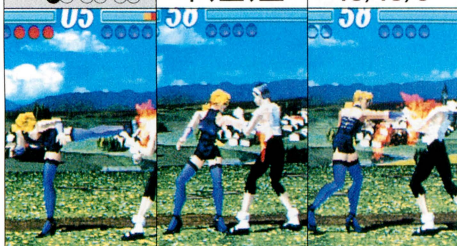
●ジェイルクラッシュ、セメタリークラッシュ

ワンツーパンチからだけではなく、アッパーストレートからでもスタートできる。そのあとは、下段→上段か下段→中段へと派生していく。

要は、最後が上段か中段なので相手は立っていればOKだが、その前の下段攻撃が効いているのでガードはしにくいだろう。そのあとの上段キックも中段攻撃のアッパーがあるために、しゃがんでかわそうとは思わないはずだ。理由は、最後のアッパーがヒットすれば相手は高く浮いてくれるからだ。そして、お約束の追い打ち昇り蹴りが入るので、かなりのダメージが期待できる。もちろん、狙うはこの最後のアッパー部分。上段キックは、あえて使う必要はない。

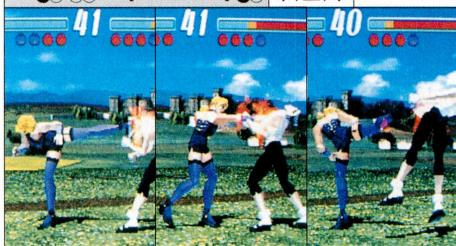
また、技自体の全体的な威力も高く、すべてヒットさせれば40～50のダメージを与えられる。たとえアッパーで浮かなかったにしても相手に与えるプレッシャーは大きい。

なお、鉄拳らしく（?）相手にガードさせておけば反撃は受けない技だけに使用頻度も高くなるだろう。相手に完全対応されるまでは、しつこく使っても構わない。

フラッシュコンボ

コマンド	判定	ダメージ
(ボタンアイコン)	中、上、上	10, 10, 6

●フラッシュコンボ

サイドキックからバックスピンチョップで相手を襲う。密着した状態で使うよりは、やや離れた間合いで使っていきたい。別にサイドキックがかわされても反撃は受けにくいからだ。

ウインズエッジコンボ

コマンド	判定	ダメージ
(ボタンアイコン)(or⇨or⇦)(ボタンアイコン)	中、上、中	10, 12, 15(20, 12)

●ウインズエッジコンボ

サイドキックから始まるコンボ。鉄拳2ではサイドキックスタートのコンボは重要な役割を果たす。

この技は純粋に連続攻撃。連携は多いが連続は少なくなったニーナだが、これはありがたい。しかし、ガードされると反撃は必至。

ラピッドキックコンボ

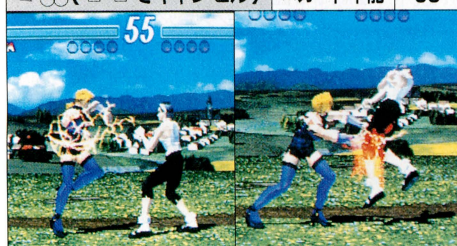
コマンド	判定	ダメージ
(ボタンアイコン)	中、上、上、上	10, 6, 8, 15

●ラピッドキックコンボ

サイドキック×3の部分をラピッドコンボという。そこからさまざまな技へ派生していくのだが、ラピッドキックコンボはラピッドコンボ&ライトキックと同じ技で、最後に右上段キックが繰り出される。4段攻撃ではないので、このコンボをあえて使う必要はなく、ほかの技へと派生していったほうが賢いだろう。

また、遠い間合いから使用して、サイドキックの連打で相手に近づくような使い方でも構わない。

ハンティングスワン

コマンド	判定	ダメージ
(ボタンアイコン)(⇧⇧でキャンセル)	※ガード不能	95

●ハンティングスワン

ニーナ唯一のガード不能技。鉄拳2ではガード不能技が増えたので希少価値が減ってしまった。

もともと、対戦で組み込んでいくには難しく、技の当たり判定が出るまでにつぶされてしまうのが普通。無理に使っていく必要はない。

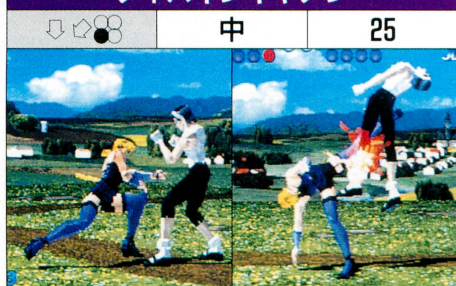
スライサー

コマンド	判定	ダメージ
(ボタンアイコン)	下	10

●スライサー

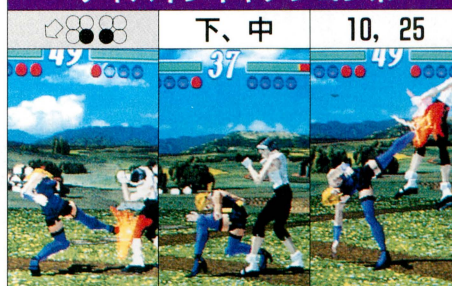
下段攻撃を出しつつ、自ら倒れ込む技。威力自体は小さいが、このあとディバインキャノンコンボにつなげられるのは大きい。

ただ、うつ伏せ状態で倒れてしまうので、そのあとの起き上がる行動は限定されてしまう。

NINA

ディバインキャノン		
	中	25

●ディバインキャノン

追い打ちを目的とした攻撃。これを決めたあとは、昇り蹴り→シットスピンキックが超安定。また、威力は同じくらいだが、ニュー10連コンボの6段目まで当てるというのもある。いずれにせよ、ガードされても反撃は受けないので、非常に重要な技のひとつ。

ディバインキャノンコンボ		
	下、中	10, 25

●ディバインキャノンコンボ

スライサーからのディバインキャノン。ディバインキャノンの相手を高く浮かせる性能は同じで、スキ自体も変わらない。

使い方として、あえてスライサーの部分をスカりつつ使ってもいいだろう。一種の誘い技だ。

抱え込み肘打ち（かかえこみひじうち）		
接近して	投げ技	50

●抱え込み肘打ち

コマンド入力にやや時間を費やすが、慣れてしまえば問題ないだろう。威力としては十分なほど相手の体力を減らしてくれる。

できることなら常にこの投げを狙っていきたいところだが、相手の技をある程度読んでいないと難しい。

首刈り投げ（くびかりなげ）		
接近して	投げ技	40

●首刈り投げ

投げたあとに大きく間合いが離れてしまうため、安定した追い打ちは入らない。ただし、威力が通常投げより高いことを考えれば、なかなか使いやすい。前ダッシュして狙うといいだろう。

掌握（しょうあく）		
接近して	投げ技	15

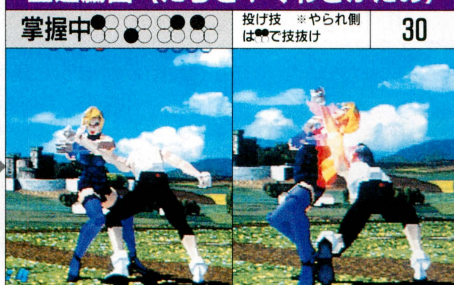
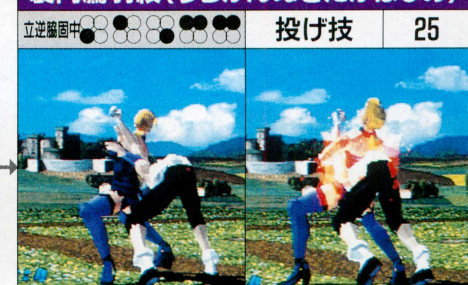
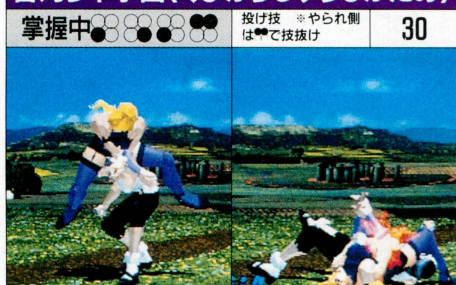
立逆脇固（たちぎゃくわきがため）		
掌握中	投げ技 ※やられ側は●●で技抜け	30

裏門鷹羽絞（うらかんぬきたかはじめ）		
立逆脇固中	投げ技	25

首刈り十字固（くびかりじゅうじがため）		
掌握中	投げ技 ※やられ側は●●で技抜け	30

捨逆脇固（すてぎゃくわきがため）		
立逆脇固中	投げ技	25

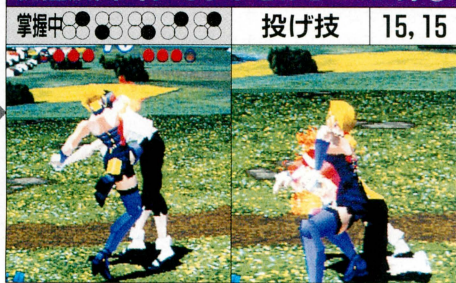
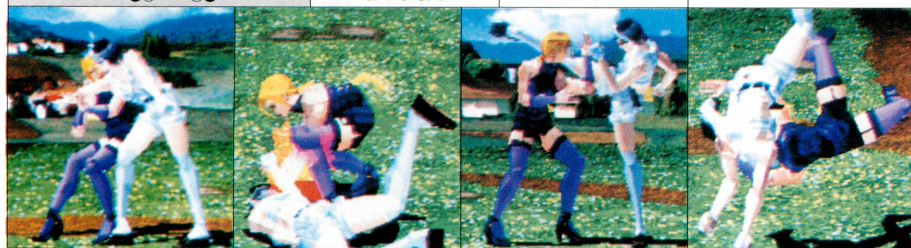
腕挫腹固（うでひしぎはらがため）①		
掌握中	投げ技	15, 15

首捻顔固（くびひねりかおがため）		
①中に	投げ技	35

●掌握からのコンビネーション

やはり、ニーナといえば掌握からのコンビネーションだろう。威力的にも申し分ないし、つかみに行く前にホバーリング（かがみながらの前ダッシュ）するのも良い。ただし、そのホバーリングのために、相手が目の前で大技を空振りしたとしてもすぐにつかめないのが難点か。

さらに、今回の鉄拳2から相手に抜けられてしまうようになった。これは少々残念だが、掌握から首刈り十字固、立逆脇固、腕挫腹固へと派生するようになっており、それぞれの技で相手の抜けるコマンドも違う。ということは、結局抜けるにしても3択になっているので相手にしてもツライところだろう。ちなみに、相手に抜けられた場合は、わずかにニーナがダメージを受ける。

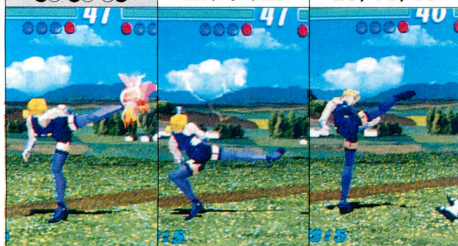
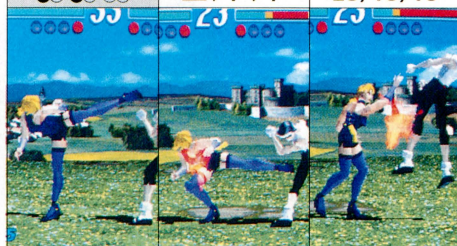
また、ホバーリングの話に戻るが、掌握のコマンドを入れるだけでもホバーリングはしてくれる。ちょっとマニアックな使い方になるが、相手の上段攻撃をかわすのに有効だろう。

なお、掌握を決める場合にしてもボタンは気持ち遅めのほうがいいだろう。レバー左と同時にパンチボタンというよりは、ホバーリング中にいつでもボタンを押せばOKという感じがやりやすい。

返し技		
←or	投げ技	

●返し技

当て身投げといったほうがわかりやすいだろう。相手の上段攻撃と中段攻撃を返すことができる。ただし、すべての技を当て身できるわけではないので注意しよう。

威力は、相手の攻撃力を基にしているので一定ではない。例えば、ガード不能技を当て身した場合などはかなりの減り方を見せるし、単なる立ちパンチなどではそれほど期待できない。

この技は諸刃の剣。スカリモーションには何の攻撃判定も持っていないので、タイミングを間違えると大変なことになる。自分の読みを鋭くしよう。

スパイクコンボ&ライトハイキック		
	上、下、上	25, 10, 15

スパイクコンボ&ライトアッパー		
	上、下、中	25, 10, 10

スパイクコンボ&ライトローキック		
↓	上、下、下	25, 10, 7

アサルトコンボ		
⇩→	中、上、上、中	10, 10, 6, 20

●スパイクコンボ～

スパイクコンボ系はジャミングコンボ系とは違い左足の上段キックからはじまるコンボ。スパイクコンボ系のほうが威力は高いが、その分技の出が少し鈍い。まあ、それほど大きな差はないので、スパイクコンボのほうが好きな読者はそれでOK。

また、上段・下段・中段かに派生するのは同じ。相手に読まれないように使っていこう。

ほかに、アサルトコンボはフラッシュコンボからの双掌破になっている。

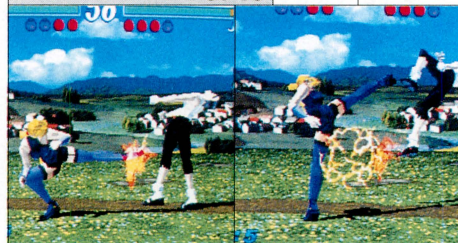
●ライディングキック&～

読んで字のごとく、小ジャンプのあと着地してから技を繰り出す。技のグラフィックはシットスピンキックと同じだが、ヒットすれば相手はダウンするので、その性能は違う。

ただ、この技を出すこと自体が小ジャンプをしなければならないので、よほど余裕がなければいけない。相手の起き上がりに狙ってみよう。

ライディングキック&ライトアッパー		
⇧(or⇨or⇦)↓	下、中	25, 10

ライディングキック&レフトミドルキック		
⇧(or⇨or⇦)↓	下、中	25, 15

ライディングキック&ライトハイキック		
⇧(or⇨or⇦)↓	下、上	25, 15

スパークコンボ		
(⇨)	上(中)、上、上、下	10(15), 10, 6, 22

●スパークコンボ

ワンツーパンチからの左パンチ→下段攻撃というコンビネーション。最後の右足払いは、相手をダウンさせられないが威力は22と非常に高い攻撃力を持っている。一般的に下段攻撃は威力が低いので、これは頼もしい。空中コンボにも使っていけるしね。

ほかに、4段目の下段キックは連続にはなっていないが、ガードされたとしても反撃は受けないので良しとすること。このキックは、連続で入れるのではなく立ちガードの相手に入れるものだと認識しよう。

ジャミングコンボ&ライトアッパー

	上、下、中	20, 15, 10

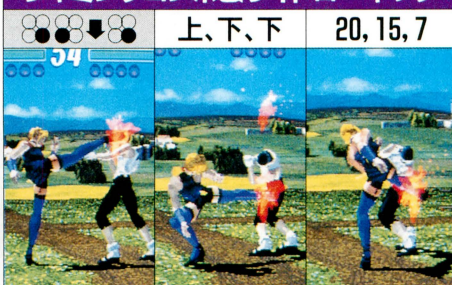
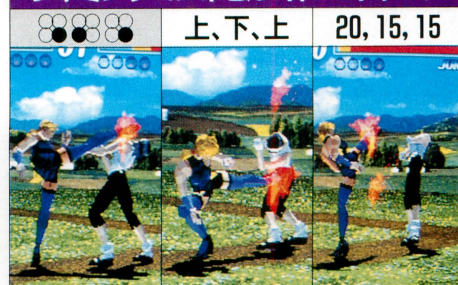
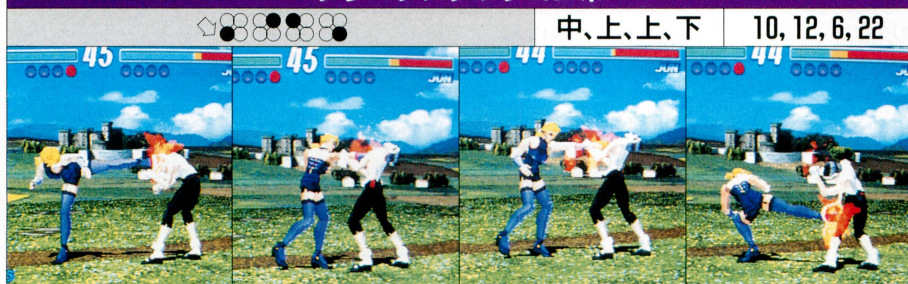
ジャミングコンボ&ライトローキック

	上、下、下	20, 15, 7

ジャミングコンボ&ライトハイキック

	上、下、上	20, 15, 15

クリークアタックコンボ

	中、上、上、下	10, 12, 6, 22

●クリークアタックコンボ〜

サイドキックから入り、パンチのあと上段か下段のキックが繰り出される。

1発目はサイドキックなので使いやすいが、最後は上段か下段なのでしゃがんでいればかわされてしまう。ただ、けん制には十分使える。

●ジャミングコンボ〜

上段蹴りからの下段、そして上・中・下のいずれかに派生していく。1発目の上段蹴りが意外と早く、かなり使いやすい。多用してもまったく構わないだろう。

一番実用的なのが中段攻撃のアッパー。相手を浮かせられるので追い打ちが可能だ。

クリークアタック&レフトローキック

	中、上、下	10, 12, 10

クリークアタック&レフトハイキック

	中、上、上	10, 12, 20

クリークアタック&ライトハイキック

	中、上、上	10, 12, 15

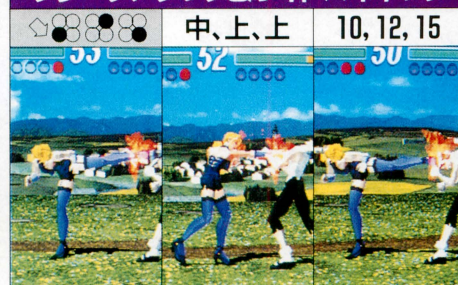
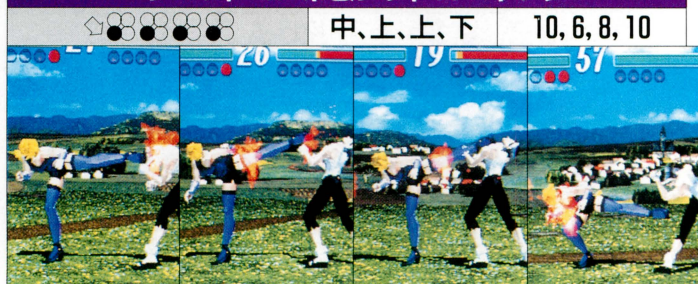
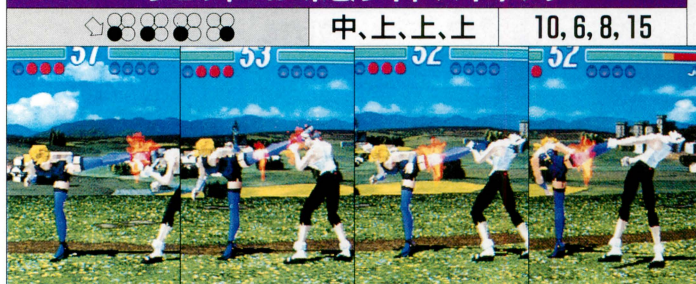
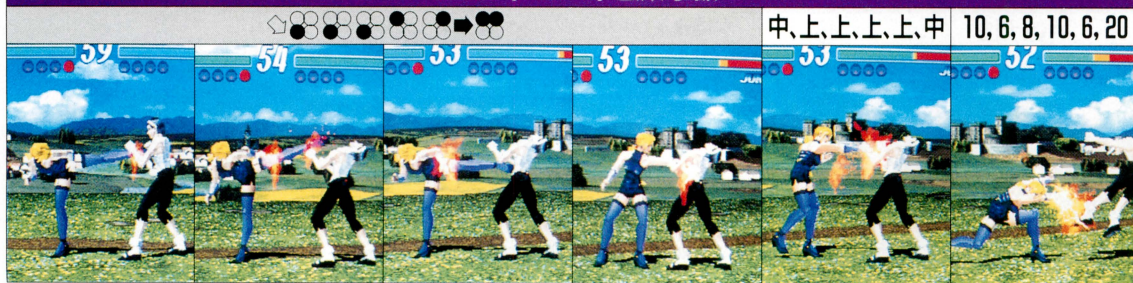
ラピッドコンボ&レフトローキック

	中、上、上、下	10, 6, 8, 10

ラピッドコンボ&ライトハイキック

	中、上、上、上	10, 6, 8, 15

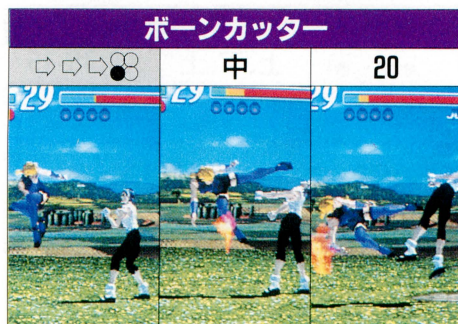
ラピッドコンボ&双掌破

	中、上、上、上、上、中	10, 6, 8, 10, 6, 20

●ラピッドコンボ〜

この技もサイドキックスタート。3段までは確実なのでかなり使える。最後の派生も上段・下段・中段と申し分ないしね。

ただ、双掌破につなぐ場合はパンチを経てからでないと出せない。

ボーンカッター

⇨⇨⇨	中	20

●ボーンカッター

近距離からでは出せず、ダッシュしていないといけない。また、相手が立っている状態で、ノーガードまたは技が出かかっているなどの状態であれば飛びつきアキレス腱固になる。

飛びつき前方回転逆三角締め

背後から接近して or	投げ技	45

●飛びつき前方回転～

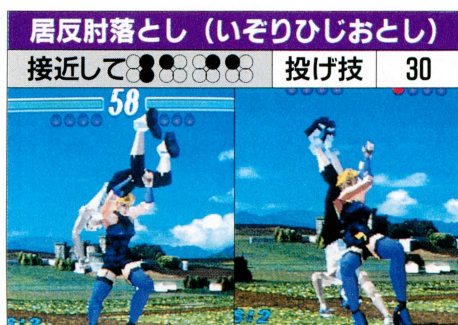
いわゆる背後投げ。そうそうチャンスも少ないが、もつれあった場合に投げを入力すると、相手がたまたま背後を向いていたというのもある。

威力は高いので、決められるときは決めておきたい。その場の雰囲気も盛り上がるぞ。

居反肘落とし（いぞりひじおとし）

接近して	投げ技	30

居反肘落とし脇固（いぞりひじおとしわきがため）

居反肘落とし中に	投げ技	20

●居反り肘落とし～

居反肘落としだけでは、ただの居反と同じダメージしか与えられない。その次の脇固に発展させ、より多くのダメージを与えよう。

なお、居反落としを狙っても投げ抜けはされてしまうので注意しよう。

飛びつきアキレス腱固（とびつきあきれすけんがため）

⇨⇨⇨	投げ技	20

蟹挟み（かにばさみ）②

相手に接近して⇩⇦⇨	投げ技	15

前転腕十字固（ぜんてんうでじゅうじがため）

②中に	投げ技	35

アキレス腱固（あきれすけんがため）③

②中に	投げ技	20

膝十字固（ひざじゅうじがため）

③中に	投げ技	35

回転アキレス腱固（かいてんあきれすけんがため）

③中に	投げ技	45

●蟹挟み（かにばさみ）

掌握のキックバージョンと思ってくれればいいだろう。これで、ニーナファン？ならずとも全国の鉄拳ファンが、CPUを相手にボタンを熱心に叩く光景がゲーセンで見られるだろう。

まあ冗談はさて置き、この蟹挟みだが、威力が掌握系より高いのでぜひ狙っていきたい。また、どのポイントでも相手に返されないため、より実戦的な技といえよう。

ただ、ボタンのタイミングが掌握系よりシビアに感じるのだが気のせいだろうか。単に慣れていないだけの可能性もあるし、きっちりと練習を積めばこの問題も解消されるだろう。

■NINA

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
入力									○○/○●	○○/●○
攻撃種類									下	中
攻撃力									5	25

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
入力	●○/○○	○●/○○	☆●○/○○	☆○●/○○	☆○○/●○	☆○○/●○	○●/○○	●○/○○	○●/○○	○○/○●
攻撃種類	上	上	上	上	下	上	上	上	上	上
攻撃力	10	10	6	6	7	9	6	6	6	30

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
入力	⇨●○/○○	○●/○○			☆○○/○●	☆○○/●○	○○/○●	○●/○○	☆○○/○●	○○/●○
攻撃種類	中	上			上	下	下	中	下	中
攻撃力	10	15			9	9	5	6	5	25

鉄拳２の10連コンボは、ニーナに限らず「分岐」が存在しているため非常にバリエーションが豊富になっている。

とうぜんニーナにも分岐があり、10連すべて出した場合のパターンは全部で６種類。その中には、前作の鉄拳にあった10連コンボも入っている。

ということで、写真で掲載されている10連コンボが鉄拳２での新10連コンボ。アッパーから開始できるのは前作から同じなので、純粋に新しいのは５段目からになる。ちなみに、振り向きパンチから10連に発展できるのも前作から同じ。チャンスがあったら使ってみよう。

では、技の解説に入ろう。10連コンボは、４段まで連続のように見えるが、始まりのパンチにかかわらず２段までしかつながらない。３、４、５、６段目の攻撃はすべてガードポイントになっていて、下段→上段または上段→下段の分岐とはいえ、しゃがまれていると意味がない。しかし、連撃双掌破を組み込んでいけば効果はあるだろう。

また、９段目と10段目はディバインキャノンコンボの型であるが、こちらは完全な連続攻撃。下段が当たれば相手を高く浮かせられる。しかし、通常で使われるディバインキャノンコンボより硬直が長いのも特徴(超安定の昇り蹴りはギリギリ入る)。このことから、型は同じだがまったく別の技であることがわかる。なお、技表の上へ分岐した場合は連続だが、下のままでは連続にならない。８段目の技の硬直が原因だろう。

全体的な見解としては、下段と中段のコンビネーションが多い写真の10連が一番オススメ。ガードし続けるのは難しいはずだ。途中で返し技を受けるか相手にヒットし続けるか、ギャンブルのつもりで出してもいいだろう。やっぱり10連は、当たるか返されるかのどちらかしかない。

以上がニーナの10連コンボ。開幕のパンチが素早いので、いつの間にか始まっている印象が深い。逆に使っているほうは、さりげなく10連コンボにつなげていこう。

表中の☆はガードポイント

MARSHALL LAW

基本技

BASIC ARTS

立ち→しゃがみ攻撃

(立ち→座る途中で)

左攻撃／パンチ・左攻撃／キック	右攻撃／パンチ・右攻撃／キック
シットジャブ	シットストレート
下段	下段
5	10
ドラゴンロー	ローキック
下段	下段
15	7

立ち攻撃

(レバー方向ニュートラル)

左攻撃／パンチ・左攻撃／キック	右攻撃／パンチ・右攻撃／キック
リードジャブ	クロスストレート
上段	上段
10	12
ステップハイサイドキック	ハイキック
上段	上段
25	20

しゃがみ→立ち攻撃

(座り→立つ途中で)

左攻撃／パンチ・左攻撃／キック	右攻撃／パンチ・右攻撃／キック
アッパーカット	ライジングアッパー
中段	中段
12	15
トルネードキック	トゥースマッシュ
上段	中段
35	20

しゃがみ攻撃

(レバー方向⬇)

左攻撃／パンチ・左攻撃／キック	右攻撃／パンチ・右攻撃／キック
シットジャブ	シットストレート
下段	下段
5	8
シットスピンキック	ローキック
下段	下段
12	10

崩し攻撃

(レバー方向⇩)

左攻撃／パンチ・左攻撃／キック	右攻撃／パンチ・右攻撃／キック
ステップインアッパー	ショートアッパー
中段	中段
10	15
ステップインサイドキック	フロントキック
中段	中段
15	15

投げ

折檻パンチ
接近して
投げ扱い
30

ドラゴンダイブ
接近して
投げ扱い
30

振り向き攻撃

(相手に背を向けた状態で)

キック	パンチ
スピンキック	スピンナックル
上段	上段
25	15

振り向きしゃがみ攻撃

(相手に背を向けた状態で⬇)

キック	パンチ
シットスピンキック	シットスピンナックル
下段	下段
12	10

前進攻撃

(レバー方向➡)

左攻撃／パンチ・左攻撃／キック	右攻撃／パンチ・右攻撃／キック
リードジャブ	クロスストレート
上段	上段
10	12
サイドハイキック	ハイキック
上段	上段
25	20

跳び攻撃派生技

シットスピンキック

⬆or⬉or⬈着地際●○○

下段 / 25

跳び攻撃

ジャンプジャブ	追撃パンチ
ー・空中・中	中・中・中
12（10）※1	18
左攻撃／パンチ	右攻撃／パンチ
左攻撃／キック	右攻撃／キック
ジャンピングソバット	ジャンプミドルキック
空中・空中・ー	ー・空中・上
20	15

レバー方向⬉or⬆or⬈

小跳び攻撃

ジャンプジャブ	追撃パンチ
上・上・中	中・中・中
12	12
左攻撃／パンチ	右攻撃／パンチ
左攻撃／キック	右攻撃／キック
ジャンプサイドキック	ライジングトーキック
上・上・中	中・中・中
25	25

レバー方向⇖or⇧or⇗

※1：（ ）は下降中の攻撃力

※左から、離陸直後、頂点付近、下降中の攻撃種類です。ーは派生技扱いです。

横転

（ニュートラル）●○連打

ー / ー

起き上がり

起き上がり攻撃（同時押し起き上がり）

ダウン中相手が足側にいる場合

ダウン回復時に⇨⇦●●	ダウン回復時に⇨⇨●●	ダウン回復時に⇦⇦●●
後転ライジングクロスチョップ	前転ライジングクロスチョップ	スプリングキック
中段	中段	中段
15	15	20

起き上がり攻撃（連打起き上がり）

相手が頭側○●連打	相手が足側○●連打
起き上がり中段キック	起き上がり中段キック
中段	中段
15	20

起き上がり攻撃（連打起き上がり）

前転中に○●連打	前転中に○●連打	後転中に●○連打	後転中に○●連打
前転起き上がり下段キック	前転起き上がり中段キック	後転起き上がり下段キック	後転起き上がり中段キック
下段	中段	下段	中段
10	20	10	20

起き上がり攻撃（連打起き上がり）

相手が頭側●○連打	相手が足側●○連打
起き上がり下段キック	起き上がり下段キック
下段	下段
15	10

特殊攻撃

無敵ショルダータックル

4歩以上走って相手に接触

ガード不能 / 30

タックル→打撃

タックル中●○●●○●

投げ扱い / 5、5、5、5、5

タックル

3歩以上走って相手に接触

投げ扱い / 5

ダッシュスライディング

3歩以上走って○●

下段 / 17

踏みつけ

4歩以上走ってダウン中の相手に接触

ダウン攻撃 / 15

ランチョップ

3歩以上走って●●

中段☆ / 30

必殺技

ワンツーパンチ		
	上、上	10, 12

●ワンツーパンチ

非常にコンパクトで、それでいて素早く、左、右とパンチを出すことができるお手軽な必殺技。前作と比べると、2発目のダメージが倍になっている。

左　連　拳		
	上、上、上、上、上	10, 5, 5, 5, 5

●左連拳

数ある鉄拳の技の中でもトップクラスのスピードを持つ5連発の左パンチ。5発続くパンチのうち、最初の2発までが連続攻撃になっている。3発目からを違う技、コンボにつなげていくことができる。

ドラゴンロー		
しゃがみ途中	下	15

●ドラゴンロー

立ち状態から素早く下段に攻撃を出すことができるロウ唯一の技。その素早さから、左連拳の2発目の後に出すことで、相手のガードを崩すことができる。また、その素早さを利用して、相手の技の出かかりをつぶすことができる。

ステップインミドルキック		
	中	15

●ステップインミドルキック

1歩分ステップすることで相手に近づき、ミドルキックを繰り出せる技。相手との距離が少しあるとき、この技を出すことで、近づけるのと、中段攻撃を仕掛けることが可能。しかし、技の出が遅いので、潰されることが多い技だ。

三連ハイキック		
	上、上、上	25, 10, 10

●三連ハイキック

左足による上段へ3発繰り出される連続のハイキック。見た目ではかなり大きく見える技だが意外に技の出は早く、油断している相手ならしっかり3発入ってくれる。しかし、相手との距離が少し遠かったりすると、1、2発目は当たるものの、3発目が相手に届かず、すかされてしまうことがある。うまく3発入れられれば、相手をダウンさせることができる技だ。

フェイントミドルキック		
三連ハイの途中にレバー前	中	15

●フェイントミドルキック

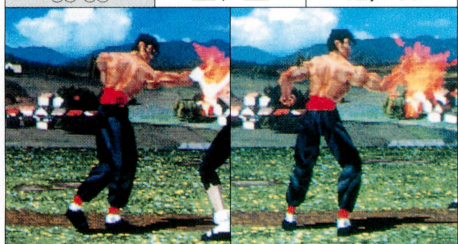
この技は、三連ハイキックの3発出る途中に入力をすることで、中段攻撃へ移行することができる。その三連ハイキックの途中とは、1発目、2発目を出したあと。そのあとにこの技の入力をすることで、ミドルキックを繰り出すことができる。この技は、三連ハイキックをしゃがんでよけているような相手に対して出していくと確実に当てることができる。

■LAW

ドラゴンナックルコンボ		
➡	上、中、上	12, 6, 6

●ドラゴンナックルコンボ

上段攻撃のみの三連拳に対し、中段攻撃が途中に入った非常に使えるコンボ。右手だけで繰り出されるこの技、三連拳にも劣らずかなり出の早い技で、3発、技を出していける。使い方としては、これ単体でも十分使えるものだが、三連拳を2発まで出し、そこからこの3発のドラゴンナックルコンボにつなげてあげると、よりダメージを与えることができる。

ドラゴンナックルコンボ		
	上、上	12, 10

●ドラゴンナックルコンボ

レバーを前に入れながら出し、2発目が中段攻撃になる3発のものと違い、レバーを入れず、2発で終わらせると、上段攻撃2発となるのが2発のドラゴンナックルコンボ。その性格上、まあり使うことはない。

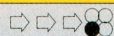
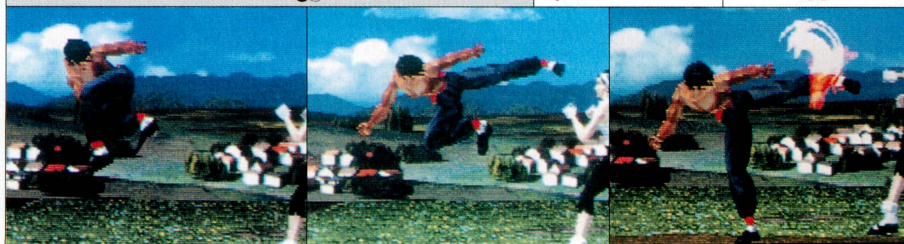
ドラゴンニー		
接近して⇨➡	投げ技	25

●ドラゴンニー

少し離れた間合いから近づくことにプラスして投げに入れるセットの技。ダッシュして近づくため、技に入るまでの時間は短い。不意打ちとしてもかなり使える技だ。

スライディング		
しゃがみ状態から⇨➘	下	17

●スライディング

しゃがんだ状態から入力し、かなり離れたところからでもその移動力を利用していきなり足元をすくうことができる技。意表を突く技としてはかなりのものだが、しっかり見られるとガッチリガードされ、反撃を受けること間違いなし。立っている相手に対して、その意表さを利用するよりもダウン攻撃で追い打ちがしにくい中で、ダウンした相手に、この技を出していくほうが有効に使えるだろう。

ドラゴンスラッシュ		
⇨⇨⇨	中（ガード後よろけ）	30

●ドラゴンスラッシュ

この技の魅力といえばやはり上段ガードが不可だという点。すかされない限り、または当て身技にこられない限りまず大丈夫。レバー3回前へ入力するというのがこの技を出しにくくしている点だが、慣れればさほど問題はなくなる。使う上で気をつけることは、間ができたあとには出さないようにすること。これは、技を見られることで、潰されてしまうからだ。

スピンキックコンボ		
	上、上、上	20, 12, 12

●スピンキックコンボ

右、左、右と上段へキックを繰り出していく技。その技の出はかなり早く、入力も難しくないので、かなりお手軽なコンボである。ただ、3発目は連続攻撃になっていないので、立ちガードをされると当たらない。3発目を出したとき、相手が攻撃に出ていた場合、カウンターになり、大きなダメージを与えるとともに、ダウンさせることも可能である。

サマーソルトキック（大ジャンプタイプ）

⬇⬆(or⬉or⬈)	中	上40, 後40, 前30

●サマーソルトキック（大）

しゃがみ状態からレバーを下、上と長く入力することでこの技を出すことができる。しかし、しゃがみ攻撃からのサマーという連続技ができた現在、さらにこの技を使う機会がなくなった。

サマーソルトキック（小ジャンプタイプ）

⬇⇧(or⬁or⬀)	中	上35, 後30, 前25

●サマーソルトキック（小）

上への入力を短くすることで小さいサマーを出すことができる。小さいだけあって、ダメージも大よりやや少ない。大のサマーと同様に使うことはまずない。

サマーソルトドロップ

⬇⇧(or⬁or⬀)	中	30

●サマーソルトドロップ

大のサマーに合わせて攻撃してくる相手によく効くのがこの技。通常のサマーのように、昇りでキックが当たるのではなく、1回転してからドロップキックに入る攻撃。そのドロップキックを出したあとロウはダウン状態になる。この状態で大技をくらうことはないが技が当たってなければ追い打ちを必ずしてくる。これに対応すべく横転、後転で相手の真正面から離れるようにしよう。

ドラゴンサマー

⇧	上、中	20, 30

●ドラゴンサマー

元祖サマーの連続技。1発目の右足による回し蹴りを出したあとに、サマーにつながるのだが、硬化する時間が長いため、2発目をガードされるか、もしくは反撃される。前作では、浮いた相手に対して、この技を出すことでかなり大きなダメージを与えることができたが、今回は、2発目が出るまでの硬化している時間が長いせいか、追い打ちで出せない技となった。

シットスピンキックサマー

しゃがみ中	下、中	12, 30

●シットスピンキックサマー

このゲームから新しく加わったサマーへつながる連続技だ。この技は、しゃがんでいる状態で左キックを出し、スピンキックをしたあと、右キックのボタンを押すことでサマーにつないでいける。相手の上段攻撃をしゃがんでよけたあと、この技を出していけるといいだろう。またダウンした相手に対しても、この技を出せば、1発目のシットスピンキックが入り、さらにサマーで追い打ちすることができる。

ドラゴンローレフトサマー

しゃがみ途中	下、中	7, 30

●ドラゴンローレフトサマー

このゲームから新しく加わったサマーへつながる連続技だ。この技は、立っている状態から、しゃがみながらキックを出すドラゴンローから左足のサマーにつながるもの。下段攻撃からサマーにつなげられるという点は、とてもうれしい。だが、しゃがみ途中でのボタン入力は、慌てていると正確にできないことが多い。比較的使うことが多いので、しっかり入力できるようにしたい。

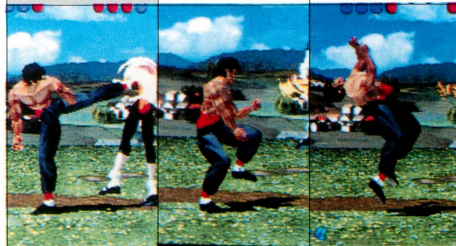
フロントキックレフトサマー

立ち上がり途中	中、中	20，30

●フロントキックレフトサマー

これも新しく加わったサマーの連続技。この技は、立ち上がり途中でボタン入力をするもので、中段、中段と攻撃するちょっと変わったものだ。だが使う機会は少ない。

サイドキックライトサマー

立ち上がり途中	上、中	25，30

●サイドキックライトサマー

これも新しく加わったサマーの連続技。立ち上がり途中からボタン入力をするこの技、フロントキックレフトサマーと違う点は、足の出方が逆。しかし、こちらは、上段、中段の攻撃順となる。これもまた使うことは少ない。

シットストレートレフトサマー

⬇or⇩	下、中	8(10)，30

●シットストレートレフトサマー

このゲームから新しく加わったサマーへつながる連続技だ。レバー下入力のあとにボタンを入力していく技なので、しゃがみ途中の技と考えていい。そのため、1発目の攻撃は下段攻撃となる。サマーにつながる連続技の中でこの技は、1発目から2発目への時間が短い。それを利用し、浮いた相手に対する追い打ちとして使うとまず失敗することがない。浮いたらこれを使うのがベスト。

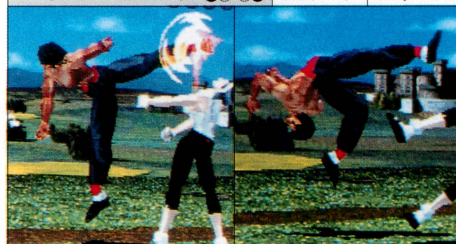
ハイキックライトサマー

	上、中	25，30

●ハイキックライトサマー

これも新しく加わったサマーの連続技。数あるサマーの中で、これほど出しやすいものはない。その出しやすさを使い、下段からスタートするサマーと2択で使ってやると攻撃に幅が出ること間違いなし。

ジャンプサイドキックライトサマー

⇧(or⬀or⬁)	上、中	25，30

●ジャンプサイドキックライトサマー

これも新しく加わったサマーの連続技。この技は、ハイキックライトサマーにレバー入力が加わったもの。しかし攻撃するところは、上段、中段と同じ。ダメージも同じ。となると、出しやすいほうを使うのがベスト。あまり使うことはないだろう。

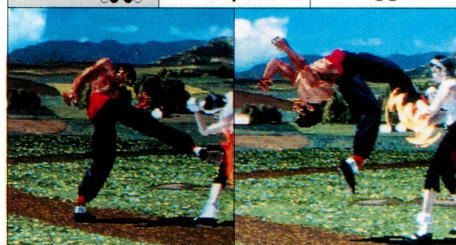
クイックサマーソルトキック

	中	30

●クイックサマーソルトキック

これも新しく加わったサマーの技の1つ。この技は、単発なのだが、前作からあったサマーソルトキックの大、小と違って、立っている状態からキックボタン同時押しのみで出せる。ダブルサマーソルトキックのフェイントで使うと威力を増す。

ローキックレフトサマー

しゃがみ中	中	30

●ローキックレフトサマー

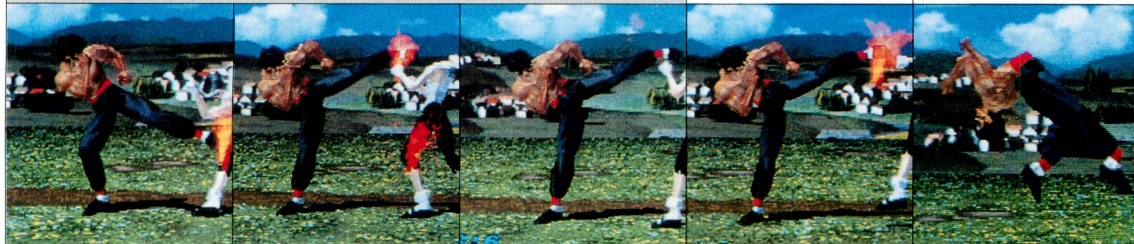
これも新しく加わったサマー連続技。この技は、しゃがんでいる状態から、右、左とキックボタンを押す。シットスピンキックサマーと足が逆になるものだ。しかし同じ下段から中段攻撃なのだが、この技では、ダウンしている相手にダメージは与えられない。

ダブルサマーソルトキック

	中、中	30，30

●ダブルサマーソルトキック

今回新しく加わったサマーの連続技の超大目玉はやはりこれ。なにせサマーが2回連続で出るのだから、出すほうも、出されるほうもビックリ！非常にパワフルな技である反面、1発目のサマーと、2発目のサマーの間には、かなり硬化時間がある。そのため、いきなりサマーが出た場合、ダブルサマーであることを予想され、ガードや当て身で反撃をくらうことが多い。そのため、これに頼った闘い方はできない。たまに出す程度に抑えておくほうが効果はあるだろう。

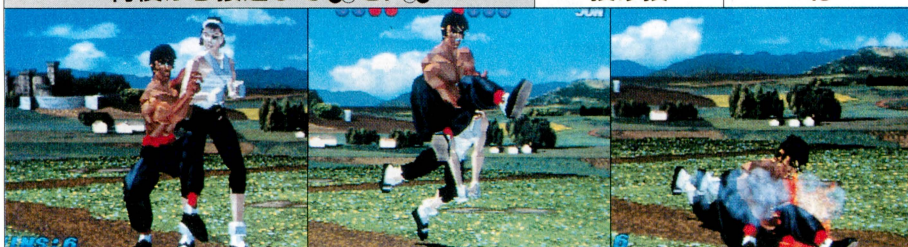
ドラゴンブレス		
⬇ (レバーニュートラル)	下、上、上、上、中	15, 10, 10, 10, 30

●ドラゴンブレス

これも新しく加わったサマーの連続技だが、全部入ると５発という点が、他のものと違っている。この技は、最初のレバー下入れの１発目が下段攻撃で始まり、ハイキックが３発上段に入ったあと、中段へサマーが決まるもの。しかし、１発目のあとガードが可能。ハイキックの１から３発目の途中でサマーが出せる。

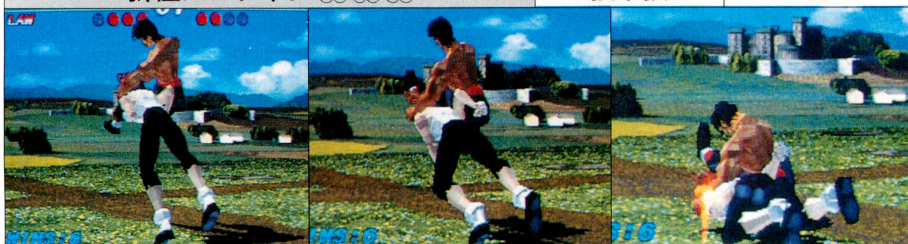
ドラゴンテイル		
⇦	下	35

●ドラゴンテイル

これは新しく加わったサマー系ではない技。この技は、立っている状態から相手の足を払いにいける下段攻撃となっている。接近したところからでも使えるが、この技の効果的な使い方は、少し離れたところから、ちょっとしたスキに出し、相手をダウンさせてやること。１発で倒せる利点はあるが、技の出は遅いため、闘いの流れをしっかりつかんで、不意にこの技を出せるようにしたい。

フェイスクラッシャー		
背後から接近して or	投げ技	45

●フェイスクラッシャー

ロウになかった背後からの投げが加わった。この技は相手の後ろ側、背後に入ったとき、相手を後ろからつかんで、顔面を地面にたたきつける投げ技である。この投げ技のモーションは、折檻パンチから移行するドラゴンフォールと同じだ。違う点は背後からつかんで投げている分、よりダメージを多く与えることができることだ。あまり後ろに入れることは少ないが、覚えておくと、かなり得をすること間違いなし。

ドラゴンフォール		
折檻パンチ中に	投げ技	35

●ドラゴンフォール

折檻パンチは、単体の投げとして前作から存在しているものだが、この技から移行する技が加わった。その技は、折檻パンチで相手をつかんだあと、すぐこの技のコマンドを入力してやるとパンチを入れず、そのまま前方へジャンプして、相手の顔面を地面にたたきつける。この移行が成功すると、そのまま折檻パンチで終わらすよりも少し多めにダメージを与えることができる。しかし、その入力は、ボタンを押すだけにもかかわらずタイミングが重要なため、かなり難しいものとなっている。

ドラゴンファング		
⇦ (⇧⇧でキャンセル)	※中段 ガード不能	100

●ドラゴンファング

ロウの中段ガード不能技。出し方、モーションは変わらないが、出始めで腰周辺が光るため、ガード不能技をこれから出すぞと知らせてくれるようになった。出される側にとっては、発見しやすくなったので、対応しやすい。しかしこの技、起き上がりが早くなった点や、CPUにおいても、しっかり見られて寄ってこない等、不利な状況になっているため、使うことはまずないといっていいだろう。

■LAW

10連コンボ

CONBINATION

入力	⇖●○/○○	○●/○○	○●/○○	☆●○/○○	○○/●○	☆○○/●○ ※注1	○○/●○	○○/○●	○○/●○	○○/○●
攻撃種類	中	上	中	上	上	下	上	上	上	上
攻撃力	10	5	6	5	7	6	7	7	10	25

入力		○○/●○	○●/○○	☆○●/○○	○○/●○	⇩○○/●○ ※注2	○○/●○	☆○○/○●	○○/○●	○○/○●
攻撃種類		下	中	上	中	下	中	上	下	中
攻撃力		6	6	8	6	6	6	8	15	38

入力								☆○○/○●		
攻撃種類								下		
攻撃力								7		

鉄拳2になって10連コンボは、入力のタイミングが辛くなり、正確に出すにはリズム感が必要となった。前作では1つしかなかった10連コンボも、今回、1発目が同じなことに苦笑しつつ、2発目以降を見ていくと、まず2系統に分かれる。2発目では、上段、下段の違いがあり、ここで2択が成立。3発目はOLD、NEWコンボとも中段攻撃となる。まずここまで連続で入る。4発目は上段で入り、5発目で上段、中段の違いが出る。OLDコンボは、5発目まで連続で技が入る。

6発目で大きな変化が起きる。それは、OLD、NEW コンボと2系統しかなかったコンボが、交差することで、7発目になるところで4系統になり、NEWコンボの7発目でさらに分かれ（9発目で戻る）、10発目ではOLD／NEW コンボの2つの(同じコマンドではあるが）系統になって終わる。

NEWコンボを通るコマンド入力をした場合、7発目まで(OLDコンボのコマンドは除く)連続でコンボが続いて入る。

10発目が2系統で占められている理由は、その前の9発目の上段、下段の攻撃で分けられている。9発目の上段攻撃は、ハイキックによる攻撃で、そこから10発目、サマーにつながっていく。9発目の下段攻撃は、ドラゴンテイルによる攻撃で、締めとなる10発目でサマーにつながっていく。10発目まで入っていれば、9発目の相手のガードが非常に楽しみになる。

全部で6通りある10連コンボであるが、できれば全部覚えるのがベスト。しかし、しっかり出すためにはちょっと苦痛になる。で、最低2つは覚えておきたい。1つはOLDコンボ。新作と同じであることなどから、覚えやすいと思う。もう1つは、NEWコンボ。2発目からそのまま真っすぐ進み、8、9、10発目を右キックで入力するものだ。

この2つのコマンドを覚えたら、あとはどこでガードされるかを確認し、ガードされていた場合は、コンボを止められるようにしたい。しかし1発目から当てるのは至難の業。使いこなすのは難しいだろう。

表中の☆はガードポイント　※注1：分岐時⇩○○/●○　※注2：分岐時○○/●○

MICHELLE CHANG

立ち→しゃがみ攻撃

立ち→座る途中で

ボタン	技名	判定	数値
左攻撃／パンチ	シットジャブ	下段	5
右攻撃／パンチ	シットストレート	下段	10
左攻撃／キック	シットスピンキック	下段	12
右攻撃／キック	前掃腿	下段	15

立ち攻撃

レバー方向ニュートラル

ボタン	技名	判定	数値
左攻撃／パンチ	リードジャブ	上段	10
右攻撃／パンチ	クロスストレート	上段	12
左攻撃／キック	サイドハイキック	上段	25
右攻撃／キック	ハイキック	上段	20

しゃがみ→立ち攻撃

座り→立つ途中で

ボタン	技名	判定	数値
左攻撃／パンチ	アッパーカット	中段	12
右攻撃／パンチ	斬捶	中段	18
左攻撃／キック	トルネードキック	上段	35
右攻撃／キック	蒼空砲	中段	20

しゃがみ攻撃

レバー方向⬇

ボタン	技名	判定	数値
左攻撃／パンチ	シットジャブ	下段	5
右攻撃／パンチ	シットストレート	下段	8
左攻撃／キック	シットスピンキック	下段	12
右攻撃／キック	ローキック	下段	10

崩し攻撃

レバー方向⇦

ボタン	技名	判定	数値
左攻撃／パンチ	通天砲（2発目）	中段	12
右攻撃／パンチ	崩捶	中段	15
左攻撃／キック	衝腿	中段	17
右攻撃／キック	フロントキック	中段	15

投げ

技名	入力	判定	数値
フィッシャーマンズスープレックス	接近して	投げ扱い	35
フロントスープレックス	接近して	投げ扱い	35

振り向き攻撃

相手に背を向けた状態で

ボタン	技名	判定	数値
キック	スピンキック	上段	25
パンチ	スピンナックル	上段	15

振り向きしゃがみ攻撃

相手に背を向けた状態で⬇

ボタン	技名	判定	数値
キック	シットスピンキック	下段	12
パンチ	シットスピンナックル	下段	10

前進攻撃

レバー方向➡

ボタン	技名	判定	数値
左攻撃／パンチ	リードジャブ	上段	10
右攻撃／パンチ	クロスストレート	上段	12
左攻撃／キック	サイドハイキック	上段	25
右攻撃／キック	ハイキック	上段	20

跳び攻撃派生技	
シットスピンキック	⬆or⬈or⬉着地際
下段	
25	

跳び攻撃		
ジャンプジャブ	クロスダウンストレート	レバー方向⬈or⬆or⬉
上・空中・中	上・空中・中	
15	10	
左攻撃／パンチ 左攻撃／キック	右攻撃／パンチ 右攻撃／キック	
ライジングトーキック	ライジングトーキック	
上・空中・上	上・空中・中	
25	25	

小跳び攻撃		
ジャンプジャブ	追撃パンチ	レバー方向⇖or⇧or⇗
上・上・中	中・中・中	
12	12	
左攻撃／パンチ 左攻撃／キック	右攻撃／パンチ 右攻撃／キック	
ライジングトーキック	ライジングトーキック	
中・空中・中	中・空中・中	
20	25	

※左から、離陸直後、頂点付近、下降中の攻撃種類です。ーは派生技扱いです。

横転
（ニュートラル）連打
ー
ー

起き上がり

起き上がり攻撃（同時押し起き上がり）		
ダウン中相手が足側にいる場合		
ダウン回復時に⇦⇨	ダウン回復時に⇨⇨	ダウン回復時に⇦⇦
後転ライジングクロスチョップ	前転ライジングクロスチョップ	スプリングキック
中段	中段	中段
15	15	20

起き上がり攻撃（連打起き上がり）	
相手が頭側連打	相手が足側連打
起き上がり中段キック	起き上がり中段キック
中段	中段
15	20

起き上がり攻撃（連打起き上がり）			
前転中に連打	前転中に連打	後転中に連打	後転中に連打
前転起き上がり下段キック	前転起き上がり中段キック	後転起き上がり下段キック	後転起き上がり中段キック
下段	中段	下段	中段
10	20	10	20

起き上がり攻撃（連打起き上がり）	
相手が頭側連打	相手が足側連打
起き上がり下段キック	起き上がり下段キック
下段	下段
15	10

特殊攻撃

無敵ショルダータックル	タックル→打撃	タックル
4歩以上走って相手に接触	タックル中	3歩以上走って相手に接触
ガード不能	投げ扱い	投げ扱い
30	5、5、5、5、5	5

ダッシュスライディング	踏みつけ	ランチョップ
3歩以上走って	4歩以上走ってダウン中の相手と接触	3歩以上走って
下段☆	ダウン攻撃	中段☆
7	15	30

MICHELLE CHANG

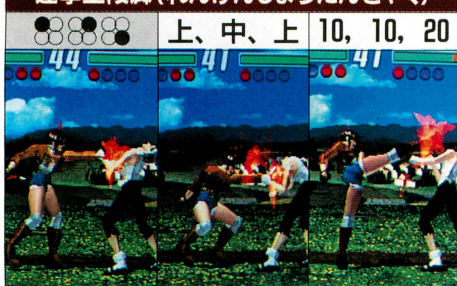
必殺技

連拳（れんけん）		
	上、中	10, 10

●連拳

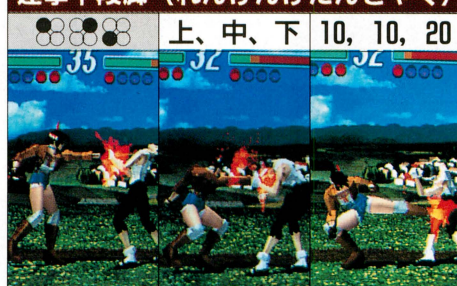
連拳とは俗にいうワン・ツーパンチのことで、LP→RPがそれぞれ上→中段攻撃となっている。

連拳は通常、連携技となっているが、1段目がカウンターでヒットすれば連続技になる。また連拳上、下段脚・大纏崩捶という技もある。

連拳上段脚（れんけんじょうだんきゃく）		
	上、中、上	10, 10, 20

●連拳上段脚

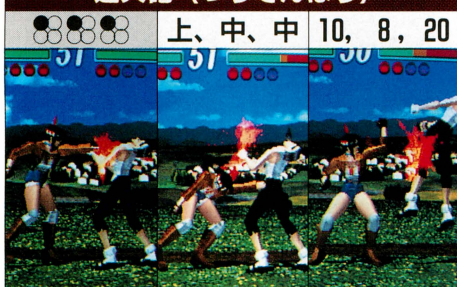
この技も連拳下段脚と同じように連拳から上段蹴りを繰り出す技である。

連拳がカウンターでヒットすれば下段脚と同じように連続技になるが、あくまで連携技。あえて上段攻撃の技を出す必要はないだろう。

連拳下段脚（れんけんげだんきゃく）		
	上、中、下	10, 10, 20

●連拳下段脚

この技は連拳から下段蹴りを繰り出す技で、上・中・下段という流れになる。

通常では連携技となっているが、連拳の1もしくは2発目がカウンターでヒットすれば連続技になる。後掃腿などのしゃがみ技へのつなぎとして多用すべき技でもある。

通天砲（つうてんほう）		
	上、中、中	10, 8, 20

●通天砲（a）

通天砲には2種類の出し方がある。こちらはLP連打で出るが、一度出てしまうと途中で止めることができない。

鉄拳2での通天砲は前作と異なり、カウンターでヒットしないと連続技にならない。この弱体化は小さいようで実は重大なことである。

通天砲（つうてんほう）		
	中、中	12, 20

●通天砲（b）

こちらは4連打と異なり、初めから通天砲を出すことができるうえ、途中で止めることもできる。

この通天砲も入力は異なるが連携技に弱体化された。カウンターでヒットすれば連続技になるが、前作のように使うことは困難だろう！

（迅脚）前掃十字把（ぜんそうじゅうじは）		
しゃがみ途中	下、中	15, 25
	上、下、中	20, 15, 25

（迅脚）前掃連腿（ぜんそうれんたい）		
しゃがみ途中	下、上	15, 20
	上、下、上	20, 15, 20

（迅脚）前掃扇腿（ぜんそうせんたい）		
しゃがみ途中	下、下	15, 10
	上、下、下	20, 15, 10

前掃腿（ぜんそうたい）		
しゃがみ途中	下	15

●前掃腿（迅脚含む）

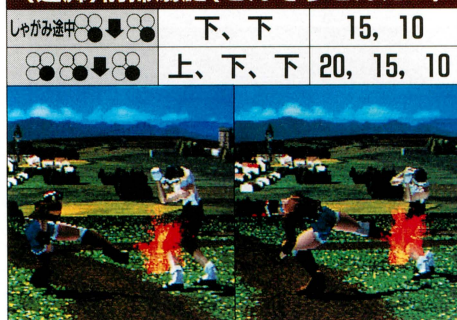
前掃腿とは立ち状態からしゃがみ状態へ移行しつつ、足払いを繰り出す技で、ミシェールの主力武器の1つである。上・中段攻撃に潰されやすいという欠点もあるが、技のスキが小さいのでガードされても問題ない。多用すべき技である。

この前掃腿からの派生技に前掃連腿（上段）・前掃十字把（中段）・前掃扇腿（下段）がある。これらはどれも連携技であるため、下→下段の前掃扇腿を多用すべきだろう。この前掃（扇）腿を出した後、ミシェールはしゃがみ状態になっているので、ここから蒼空砲と後掃腿で2択攻撃を迫ることが基本だ。

迅脚とは鉄拳にもあった立ちRPからS前掃腿へつなぐ連携技のことである。

この迅脚前掃腿は連携技ではあるが、判定の強い立ちRKが前掃腿の出の遅さをカバーしてくれる。また、迅脚がカウンターでヒットすれば相手は宙に浮くので、連腿・十字把などの3段目か空中ヒットしてくれるぞ！

ちなみに迅脚前掃十字把は天砲がヒットして宙に浮いた相手に追い打ちとして入ることもある。ミシェールの数少ない連続技の中でもかなりの威力を誇るが、難度も高い。安定するなら天砲→迅脚前掃扇腿でもいいだろう。

※下段のコマンド・ガード・ダメージは迅脚〜です

蒼空砲（そうくうほう）		
立ち上がり途中	中	20

●蒼空砲

しゃがみ状態から立ち上がる途中で入力することによって出せる蒼空砲。

この技はモーションが派手な割には攻撃判定の発生が速く、ミシェールの主力武器の1つと言える。しゃがみ状態からの後掃腿との2択が有効だ！

突双掌（とつそうしょう）		
	中(ガード後よろけ)	30

●突双掌

鉄拳から継承されたよろけ技、突双掌。入力が前作の→、→LP・RP同時押しからLP・RP同時押しへ変更された。

しかし前作では近い距離で突双掌をガードさせればよろけた相手にRPが入ったが、鉄拳2では改善されている。中段と投げの2選択で攻めよう！

斬捶（ざんすい）		
立ち上がり途中	中	18

斬撃（ざんげき）		
	中	18

斬捶崩肘（ざんすいほうちゅう）		
立ち上がり途中	中、中	18, 30

斬捶通天砲(ざんすいつうてんほう)		
斬捶中	中、中、中	18, 15, 20

●斬捶

斬捶はしゃがみ状態からしか出すことができない技（正確に言えば立ち上がる途中）だが、鉄拳2では立ち状態から斬撃として出すことができるようになった。ちなみに入力以外の面で斬捶と斬撃に違いはない。

鉄拳では斬捶から通天砲が連続技としてつながったが、鉄拳2では通天砲自体が弱体化しているので、斬捶をカウンターで当ててもダウンにつなげることはできない。しかし、その代償かどうか不明だが他の派生技が追加された。

1つめは斬捶崩肘。斬捶から疾歩崩肘へつなぐ技で、斬捶がカウンターでヒットすれば連続技になる。

また斬捶から前掃腿にもつながるようになった。ここで1つ注目すべき点は斬捶からの前掃連（十字把・扇）腿は通常のそれらとは異なり、前掃腿がヒットしたならば、その後の攻撃が連続技になることである。また斬捶がカウンターでヒットすれば前掃腿はもちろん、その後の攻撃もすべて連続技になる。これで強力な十字把もガンガン狙っていけるぞ！

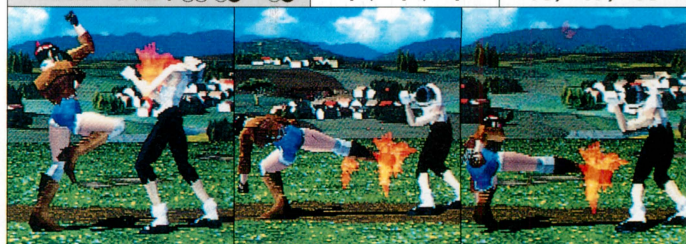
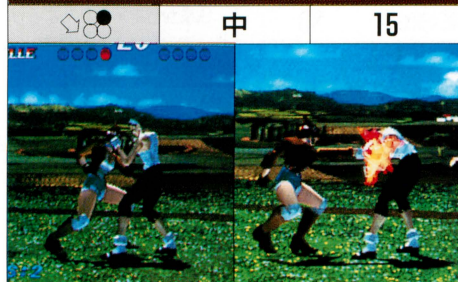
斬捶槍弓腿は斬捶通天砲の1段目から後掃穿弓腿へ変化する技、中・中・下・上段という流れになっている。

斬捶をいかに使いこなすか、最重要ポイントになることは間違いないだろう！

斬捶前掃十字把（ざんすいぜんそうじゅうじは）		
立ち上がり途中	中、下、中	18, 17, 25

斬捶前掃連腿（ざんすいぜんそうれんたい）		
立ち上がり途中	中、下、上	18, 17, 20

斬捶槍弓腿（ざんすいそうきゅうたい）		
立ち上がり途中	中、中、下、上	18, 15, 12, 25

斬捶前掃扇腿（ざんすいぜんそうせんたい）		
立ち上がり途中	中、下、下	18, 17, 10

崩捶（ほうすい）		
	中	15

大纏崩捶（だいてんほうすい）		
崩捶ヒット中に		22

●崩捶　大纏崩捶

鉄拳では大纏崩捶への布石として存在する技であった崩捶も、鉄拳２では連携の基点として機能するようになった。大纏崩捶は崩捶がヒットしなければきまらないが、崩捶上段脚・下段脚は崩捶をガードされても連携技として出る。また、崩捶上・下段脚共に崩捶がカウンターでヒットすれば、連続技になるのだ。

しかし、崩捶上段脚はあくまで連携技。わざわざ上段攻撃を用いる必要もないだろう。確実に崩捶がヒットするようなら大纏崩捶、ガードされるようなら崩捶下段脚を使え！

連拳大纏崩捶（れんけんだいてんほうすい）		
	上、中、中	（10）15，22

●連拳大纏崩捶

この技は連拳（ワン・ツーパンチ）から、そのまま大纏崩捶へ連続でつなげていくという驚異の技である。

この連続攻撃が成立する条件は１発目のLPがカウンターでヒントしたうえでコマンドを入力すること。しかし、LPがカウンターヒットした瞬間に判断してコマンドを入力することは難しいので、決め打ちで入力せざるをえないだろう。

やはり、連拳下段脚を主体に攻め、相手が技を出すと読んだ時に連拳大纏崩捶を出せることが理想ではあるが、失敗してもリスクはないので適当に勘で入力してもいいかもしれない。

虎身肘（こしんちゅう）		
	中	12

●虎身肘

深く踏み込み、前方に肘を突き出す技。八極拳の裡門頂肘のようなものである。

疾歩掌拳が立ち状態、疾歩崩肘がしゃがみ状態からと入力が限定されているのに対し、この技はどちらからでも出すことができる。また虎身連攻という連携技にも派生する。

衝腿（しょうたい）		
	中	17

●衝腿

立ち状態から出すつま先蹴りで蒼空砲に似ているが、こちらはヒットしてもダウンさせるさことはできない。

この技の派生技に衝腿通天砲という技があるが、通常の衝腿と違い、しゃがみRP→衝腿という強力な連携技になっている。使うならそっちだ！

後掃腿（こうそうたい）		
座り前進始め	下	12

穿弓腿（せんきゅうたい）		
後掃腿中	上	25

●後掃腿

後掃腿はしゃがみ状態で前進し始めた時にRKを押すことで出せる足払い系の技で、出るまでにスキがあり、コマンドも難しめだがガードされても反撃を受けることはなく、ミシェールにとって必要不可欠な技の１つである。

穿弓腿は後掃腿中にLKを入力することで出せる技で、近い間合いで後掃腿がヒットしたならば連続技として穿弓腿もヒットする。鉄拳でも重要な技だったが、鉄拳２でも世話になる技の１つである。

多少の変更点を挙げるとすれば穿弓腿のスキだろう。鉄拳ではガードされると投げで攻撃されたが、鉄拳では硬直が短くなり反撃を受けなくなった。

後掃腿の使いどころとしては前掃（扇）腿や連拳下段脚など、しゃがみ状態になる技の後のフォローがある。蒼空砲などの中段攻撃を混ぜれば２択攻撃にもなるぞ！もちろん後掃腿をガードされたら、そこで止めてさらに蒼空砲や後掃腿、斬捶などのしゃがみ技で攻めよう。

また相手をダウンさせた後に後掃腿の準備をして近づき、相手がダウン状態から動き出した瞬間に後掃腿を出せばカウンターでヒットして、空中で穿弓腿もヒットするぞ！ミシェールならではの起き上がり攻めだ。

転身腿（てんしんたい）		
	上	20

●転身腿

体を1回転させながら相手に近づき上段蹴りを繰り出す技。ミシェールならではの美しい技である。

入力はLK・RK同時押しで回転移動し、さらにRKを押すことで上段蹴りが出る。この上段蹴りは迅脚扱いで、ここからさらに前掃連腿（十字把・扇腿）につなげることもできる。

しかし実際のところ鉄拳では画期的に見えるこの技、相手の攻撃を避けたつもりでも、相手の技が自分のほうにホーミングしてくるので思うように避けられない。任意で避けることは不可能に近いだろう。

美しく闘いたい人にはお薦めだが、勝ちたい人には無用かも！

衝腿通天砲（しょうたいつうてんほう）		
	下、中、中	10，10，40

●衝腿通天砲

この技は新たに追加された連携技である。

この連携技、衝腿通天砲という名前だが、通常の衝腿が単体の蹴り技なのに対して、しゃがみRPから衝腿への連携で、そこからさらに通天砲（天砲）に連携する。

実はこの技、RP→衝腿で止めることができるのだが、これがかなり強い技で相手の攻撃を頻繁に潰してくれるのだ。この技で相手の動きを止めた後に投げや大纏崩捶、疾歩崩肘につなげることが、鉄拳2ミシェールの基本戦法の1つだろう。

ちなみに連携の通天砲はいとも簡単に相手に止められてしまうのでお薦めできない。

疾歩崩肘（しっぽほうちゅう）		
	中	18

●疾歩崩肘

しゃがみ状態から肘を高速で突き出す、八極拳でいう外門頂肘のような技。

鉄拳2で追加されたこの技の特長は踏み込みつつ技を出すため、攻撃範囲が広いということ。前掃腿や後掃腿などの後に出せばかなり有効な技でもある。

疾歩掌拳（しっぽしょうけん）		
	中	12

●疾歩掌拳

立ち状態から深く踏み込みつつ、掌打を高速で突き出す技。

鉄拳2になって追加された技の1つがこの疾歩掌拳で、崩拳に似た印象を受けるが威力は低い。しかし立ち状態の技が少なかったミシェールにはウレシイ技だ！

絶招通天砲（ぜっしょうつうてんほう）		
	ガード不能	50

●絶招通天砲

ミシェールのガード不能技、絶招通天砲。前作では⇦⇦⬅LPという入力だったが、➡LP・RK同時押しに変更され、その場から出せるようになった。

この技のヒット後、相手は宙に浮くので空中コンボが狙える。お薦めは絶招通天砲→斬捶崩肘だ！

烈震踏（れっしんとう）		
前大ジャンプ始め	中	35

●烈震踏

鉄拳から継承されたダウン攻撃で高いジャンプから相手を踏みつけ、ダメージを与える。

鉄拳2になって起き上がりが速くなり、ヒットさせる機会が少ない。しかし天砲の後にすぐに出せば比較的当たりやすいぞ！

虎身連攻（こしんれんこう）		
⇨⇨	中、中	12，12

●虎身連攻

突進技の虎身肘を出した後にワンテンポおいて蒼空砲へつなぐ連携技。

この虎身肘と蒼空砲のつなぎにLPなどの出の早い技を出されると潰されるが、相手が投げにきた時はヒットする。

あくまで連携技なので過信は禁物だ！

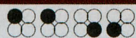
天砲（てんほう）		
⇨	中	25

●天砲

通常、通天砲はLPを連打で出す技だが、⇨LPと入力することで通天砲の3発目のみをいきなり出せるようになった。

この技は他キャラでいうアッパーのような技で相手を浮かせることができる。浮き方次第では通天砲や迅脚前掃十字把が空中コンボになるぞ。

槍弓腿（そうきゅうたい）		
	上、中、下、上	10, 8, 12, 25

槍弓腿（そうきゅうたい）		
⇦ or	中、下、上	12, 12, 25or26

●槍弓腿

ミシェールの新技でひときわ派手な連携技がこの槍弓腿である。

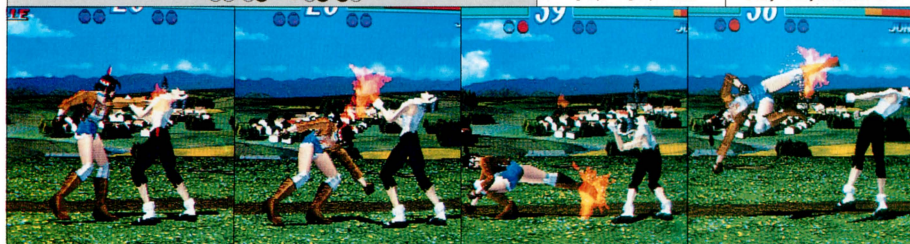
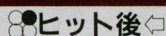
この技は同一の技に対してコマンドが３種類あり、それぞれダメージが異なる。ちなみに最もダメージが小さいのが⇦LP・RP・LKで、通天砲の１段目から後掃腿へ、そこから穿弓腿へとつなぐ。これと同じ技をLP・RK同時押し・LKでも出すことができるが、こちらのコマンドのほうが微妙にダメージが大きい。これらはもちろん後掃腿で止めることができるし、通天砲がカウンターでヒットすれば、連続技としてすべてつながる。

また、LP・LP・RK・LKでも出すことができる。こちらはLPから通天砲、そこから後掃腿→穿弓腿という流れで、ダメージが最も高い。LP・通天砲のどちらでもカウンターでヒットすれば連続技になる。

この技は連続技にならなくても、相手のガード方向を惑わせやすいので多用してもいい。後掃腿をガードされてもそこから蒼弓腿や斬捶など強力なしゃがみ技につなげることができる。

通天砲を出せるチャンスがあれば積極的に狙っていこう！

背面取り		
ヒット後⇦	上	12

ジャーマンスープレックス		
背面取り中（敵背後で or ）	投げ技	45

●背面取り、ジャーマン

背面取りとは相手にパンチを当ててひるんだスキに背後に回り込むという技。

この背面取りの入力はRPヒット後に⇦となっているが、実際は⇦RPのレバーとボタンの同時入力でも構わない。RPを出す時は常にレバーを⇦に入れておこう。

さて、見事に背面取りが成功したとしよう。この背面取りの最中にLP・RP同時押しすることで、背後投げのジャーマンスープレックスを狙うことができる。しかし、背面取りに成功したからといって必ずジャーマンが決まるわけではない。相手にも逃げる術は残されているのだ。そのため背面取りに成功したからといってジャーマンを狙うよりも10連コンボを出したほうがいいかもしれない。

ちなみに通常時に背後を取った場合もLP・LKもしくはRP・RK同時押しで、ジャーマンスープレックスを決めることができる。この場合は背面取りのそれよりもダメージは低いぞ！

フルネルソンスープレックス		
接近して⬋	投げ技	40

●フルネルソンスープレックス

鉄拳のキャラクターの中でも投げ技が乏しかったミシェール。だが、鉄拳２ではマニアックなコマンド投げが追加された。その名もフルネルソンスープレックスである。

この技は正面から相手の腕関節を極めつつ、背後に投げるというもの。威力は通常投げのフロントスープレックスやフィッシャーマンズスープレックスより少し高い程度だが、ここぞという時にはぜひ決めたい技である。

では、実際にこのコマンド投げを入力してみよう。通天砲がなぜか出てしまうという人もいるハズだ。この技は⬋LP・RP同時となっているが、その通りに入力すると通天砲に化けることが多いのだ。入力のコツとしてはレバーを少し早めに入れてからボタンを押すこと。ちなみにレバーを長く入力することを忘れないように！

追い打ちは前掃腿が安定。それ以外の技を決めることは難しいぞ！

■MICHELLE

10連コンボ CONBINATION

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
入力				☆			☆		☆	
攻撃種類	上	中	中	上	下	上	中	上	下	中
攻撃力	12	6	6	6	6	6	6	7	8	25

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
入力							☆		☆	
攻撃種類							中	下	中	投げ
攻撃力							7	5	5	30

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
入力									☆	
攻撃種類								中	下	上
攻撃力								7	10	25

鉄拳では上・中・下段の揺さぶりが激しく、かなり使い勝手の良い10連コンボを持っていたミシェール。鉄拳２になった旧来の10連コンボから派生・分岐した新たな10連コンボが２種類追加された。ではさっそく鉄拳２ミシェールの10連コンボを３種類、まとめて説明しよう。

まず鉄拳の10連コンボについて、このコンボは上・中・中・上・下・上・中・上・下・中という組み合わせになっている。最初RPら始まって３段目まで中段の通天砲という流れだが、前作はここまで連続技であったのに対し、鉄拳２では２段目がいきなりガードポイントになっている。また４段目のRP、７段目のLK、９段目の前掃腿も相変わらずガードされてしまう。また10段目の十字把をガードされた後にLPなどの出の速い技で反撃を受けることは変わらないようだ。

では次に写真の10連コンボについて説明しよう。この新10連コンボは鉄拳での10連コンボの６段目から変化する技で、６段目まではまったく同じである。６段目の上段蹴りから中段の斬撃に移行し、８段目に下段蹴り、９段目に中段の崩捶、そして崩捶がヒットしたならば10段目の大纏崩捶につながるというものである。この10連コンボの利点はなんといっても９段目の崩捶がヒットしなかった場合に無意味な10段目が出ないということに尽きるだろう。ミシェールの他の10連コンボは10段目まで出してそれを防がれた場合、反撃をうけてしまうからである。この10連コンボのガードポイントは７・９段目（６段目までは省略）で他の10連コンボと同じ。見た目も派手なお薦めコンボだ。

最後のコンボは先ほど紹介した新コンボの７段目以降から変化する。８段目の通天砲から始まって９段目の後掃腿、そして10段目の穿弓腿につながるのだ。最後の穿弓腿は上段だが、通常のと変わらず後掃腿がヒットすれば連続技になるので問題はない。ガードポイントは９段目の後掃腿。これをガードされたら危険。10段目で反撃を受けてしまう。

以上のことから写真の10連を薦めたい！

表中の☆はガードポイント

立ち→しゃがみ攻撃

立ち→座る途中で

技名	段	ダメージ	入力
シットジャブ	下段	5	左攻撃／パンチ
シットストレート	下段	10	右攻撃／パンチ
シットスピンキック	下段	12	左攻撃／キック
ローキック	下段	7	右攻撃／キック

立ち攻撃

レバー方向ニュートラル

技名	段	ダメージ	入力
ハイパーフック	上段	18	左攻撃／パンチ
クロスストレート	上段	17	右攻撃／パンチ
ジャイアントフロントキック	上段	35	左攻撃／キック
ハイキック	上段	20	右攻撃／キック

しゃがみ→立ち攻撃

座り→立つ途中で

技名	段	ダメージ	入力
バイオレンスアッパー	中段	20	左攻撃／パンチ
ライジングアッパー	中段	15	右攻撃／パンチ
トルネードキック	上段	35	左攻撃／キック
トゥースマッシュ	中段	20	右攻撃／キック

しゃがみ攻撃

レバー方向⬇

技名	段	ダメージ	入力
シットフック	下段	12	左攻撃／パンチ
シットストレート	下段	8	右攻撃／パンチ
シットスピンキック	下段	12	左攻撃／キック
ローキック	下段	10	右攻撃／キック

崩し攻撃

レバー方向⇦

技名	段	ダメージ	入力
ステップインアッパー	中段	10	左攻撃／パンチ
ショートアッパー	中段	10	右攻撃／パンチ
サイドキック	中段	17	左攻撃／キック
フロントキック	中段	15	右攻撃／キック

投げ

リフトアップスラム

接近して

段	ダメージ
投げ	30

ヘルプレス

段	ダメージ
投げ	20（投げとして決まれば40）

振り向き攻撃

相手に背を向けた状態で

入力	技名	段	ダメージ
キック	スピンキック	上段	25
パンチ	スピンナックル	上段	15

振り向きしゃがみ攻撃

相手に背を向けた状態で⬇

入力	技名	段	ダメージ
キック	シットスピンキック	下段	12
パンチ	シットスピンナックル	下段	10

前進攻撃

レバー方向➡

技名	段	ダメージ	入力
ハイパーフック	上段	20	左攻撃／パンチ
クロスストレート	上段	15	右攻撃／パンチ
ジャックフロントキック	上段	35	左攻撃／キック
ハイキック	上段	25	右攻撃／キック

跳び攻撃派生技

シットスピンキック	⬆ or ⬈ or ⬉ 着地際●
下段	
25	

跳び攻撃

ジャンプフック	ダウンハンマー
上・空中・中	上・上・中
	10
左攻撃／パンチ 左攻撃／キック	右攻撃／パンチ 右攻撃／キック
ジャンピングフロントキック	ジャンプハイキック
空中・空中・中	空中・空中・中
25	25

レバー方向⇦or⬆or⇨

小跳び攻撃

ジャンプフック	ダウンハンマー
上・上・中	中・中・中
15	15
左攻撃／パンチ 左攻撃／キック	右攻撃／パンチ 右攻撃／キック
ジャンピングフロントキック	ジャンプハイキック
上・上・中	上・上・中
20	25

レバー方向⇧or⇧or⇩

※1：（　）は真上ジャンプ時の攻撃力
※左から、離陸直後、頂点付近、下降中の攻撃種類です。ーは派生技扱いです。

起き上がり

起き上がり攻撃（同時押し起き上がり）

ダウン中相手が足側にいる場合

ダウン回復時に⇦⇦●●
スプリングキック
中段
20

起き上がり攻撃（連打起き上がり）

相手が頭側●連打	相手が足側●連打
起き上がり中段キック	起き上がり中段キック
中段	中段
20	20

起き上がり攻撃（連打起き上がり）

前転中に●連打	前転中に●連打	後転中に●連打	後転中に●連打
前転起き上がり下段キック	前転起き上がり中段キック	後転起き上がり下段キック	後転起き上がり中段キック
下段	中段	下段	中段
10	20	10	20

起き上がり攻撃（連打起き上がり）

相手が頭側●連打	相手が足側●連打
起き上がり下段キック	起き上がり下段キック
下段	下段
20	10

横転

（ニュートラル）●連打

ー
ー

特殊攻撃

タックル→打撃

タックル中●●●●●

投げ扱い
5、5、5、5、5

タックル

3歩以上走って相手に接触

投げ扱い
5

無敵ショルダータックル

4歩以上走って相手に接触

ガード不能
30

踏みつけ

4歩以上走ってダウン中の相手に接触

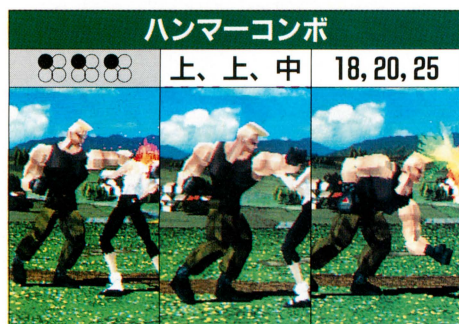
ダウン攻撃
15

ランチョップ

3歩以上走って●

中段☆
30

JACK2

必殺技

ハンマーコンボ		
	上、上、中	18, 20, 25

●ハンマーコンボ

LPを3回押すと出るパンチがこのハンマーパンチ。

意外と威力のあるパンチを3発出し、1発目がカウンターでヒットすると相手はダウンをする。

攻撃判定は上、上、最後に中段という攻撃なのでしゃがまれてもOKだ。

ダブルハンマー		
立ち上がり途中 or	中、中	25, 30or22, 22

●ダブルハンマー

立ち状態、もしくはしゃがみ状態からレバーを離してLP、RPを同時押しすると出るダブルハンマー。

判定が中、中と必ずガードさせることができ、今後ジャックのメインとなる技の1つでもある。

ストレート→エルボー→アッパー		
	上、中、中	17, 25, 25

●ストレート→エルボー→アッパー

素早い右ストレート後に中段エルボーを出し、そこからアッパーを出す技。

エルボーがヒットしてもアッパーにはつながらないが、エルボーの攻撃力が非常に高い。アッパーが当たればダウンを奪うこともできる。

相手の動きを止めるには良い。

マシンガンナックル		
	下、下、下、下、下、中	15, 20, 25, 30, 35, 40

●マシンガンナックル

ボディブローを最高5回まで出してからメガトンパンチを出すのがこのマシンガンナックルだ。

ボディブローは1発、2発とどんどん威力が上がり、カウンターでボディブローがヒットすると次のストレートも当たる。

基本的に相手との間合いが近く、ラッシュを止めるときに使う技なのだか、最後のメガトンパンチを3発目、4発目、5発目と1～2発目以降ならどこでもメガトンパンチを出すことが可能だぞ。

ボディブローのパンチの出がとても早いので多用する技だ。

メガトンパンチ		
	中	45

●メガトンパンチ

ジャック最強の技がこのメガトンパンチ。

威力が高く、ガードされても反撃は受けず、いい感じ。

基本的に技の出が少し遅いので中間距離で使うのがおすすめだ。

カウンターでヒットすると3分の2を奪うことも…。

スイングLナックル		
しゃがみ前進し始め	中、中、中	15, 12, 12

●スイングL(R)ナックル

素早いアッパーを右、左、右、左と計4発出すスイングRナックル。

しゃがみ状態の場合は3発しか出ないので注意。

攻撃力は低いがガードされても返し技をくらう恐れはなく攻撃のメインとしても使える。

※Rナックルはボタンがとなります

パワーシザース		
or	中	25

●パワーシザース

コマンド入力が最も簡単で強い技。

とても威力が高く、技の出も速く、ガードされてもスキがないので返し技をくらうことはない。

近距離戦では必要不可欠な技である。

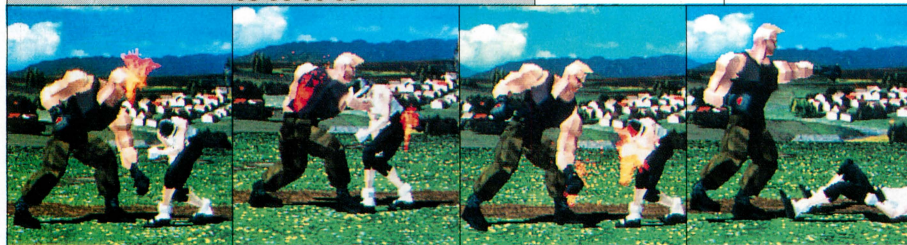
ギガトンパンチ		
(レバー回転)	ガード不能(ただし1回転目は立ちガード)	20, 40, 60, 80, 199

●ギガトンパンチ

ジャックの持つガード不能技。レバーをぐるぐる回すと最高5まで溜めることが可能で5がヒットすれば相手の体力がMAXでも殺せる一撃必殺技。

初めの1回転目は相手にガードされるがひるみ、そこにダブルハンマーを当てられる。

ワイルドスイング

コマンド	判定	ダメージ
⇩⬉	上、中、中、上	12, 15, 15, 30

●ワイルドスイング

しゃがんだ状態からいきなりブンブンと手を振り回す攻撃がワイルドスイングだ。

攻撃力は少し低めだが1発カウンターで当たれば3発目まではヒットする。

鉄拳2ではワイルドスイングにフォローができて最後に上段パンチを出すようになった。しかし、3発目と最後のフォローパンチの間はスキが大きく余裕で返されてしまうので途中で止めるのが理想だぞ。

使い方としては意表を突いたところが狙い目である。

その場しゃがみ

コマンド	判定	ダメージ

●その場しゃがみ

鉄拳1からおなじみのその場しゃがみ。

使い方は恐らく相手の上段攻撃をかわす、といった使い方がベストなのだろうが、いまいち使えない。

自分があと少しで勝てそうなときなどに出してギャラリーうけ狙いをする技だ。

シット&ジャンプ

コマンド	判定	ダメージ
その場しゃがみ中に⬆		

●シット&ジャンプ

その場しゃがみ後すぐにピョンとジャンプする。

狙い目は自分が座ったところに相手が下段で攻撃してきた場合にそれをジャンプでかわして反撃する。というのが恐らく正しい使い方であろう。

でも難度はA級クラスだ。

ブラッドファン

コマンド	判定	ダメージ
その場しゃがみやヒップブレス後 or	下、下、下、下	10, 10, 10, 10

●ブラッドファン

その場しゃがみ後に唯一攻撃ができるのがこのブラッドファンだ。

座った状態でおなじみのダダッコパンチを下段に4発出し、近づいて来た相手を迎撃するのだ。

ヒップブレス失敗後にも一応でるので覚えておくと良い。

メルトダウン

コマンド	判定	ダメージ
しゃがみ中	下	25

●メトルダウン

簡単に言うとパワーシザースの下段バージョン。

攻撃力はなかなか高く、技の出が遅いかわりにかなり前へ進む攻撃になっている。

ガードされてしまうとスキが意外にあるために返し技をくらってしまう。

シザースメルトダウン

コマンド	判定	ダメージ
➡or⇨	中、下	25, 25

●シザースメルトダウン

接近戦でジャックがメインとして使えるこの技は1発目が出の早いパワーシザース。そこから間髪いれずに下段攻撃のメルトダウンを出すので超使える技だ。

しかし、ガードされたときは返し技をくらう恐れが高い技。でも多用すべし。

シザースメガトン

コマンド	判定	ダメージ
➡or⇨⬉	中、中	25, 35

●シザースメガトン

シザースメルトダウンの中段バージョン。

2発目にメガトンパンチを放ちダメージを奪うのが狙い。

基本的にシザースメルトダウン（下段）とうまく使い分けるのがポイントだ。

だが、1発目と2発目の間にスキがあり潰されることも。

ブラボーナックル

コマンド	判定	ダメージ
⇩	中	50

●ブラボーナックル

上、中段攻撃をかがんでよけつつ、しゃがんだ状態から勢いよく両手を振り上げる技。

技を出したあとの硬化時間があまりにも長いために多用は禁物だが、ラウンド開始や接近戦でいきなり出すとかなり有効だぞ。

メガトンスウィープ		
⇦⇧⇩⇖	下	35

● **メガトンスウィープ**

メガトンパンチの下段バージョン。

技の威力は高く、リーチもメガトンパンチとほとんど同じなので中か下の2択で使うの理想だ。

ガードされると反撃される恐れが…。

バイオレンスアッパー		
立ち上がり途中	中	20

● **バイオレンスアッパー**

ものすごく早いアッパーを出す。

攻撃判定は中段で当たると相手を空高くまで浮かすことが可能だ。

狙い目は素早い下段を出しといてバイオレンスアッパーを狙い、高く浮いたところに空中コンボだ。

メガトンストライク		
しゃがみ中	下、中	12, 35

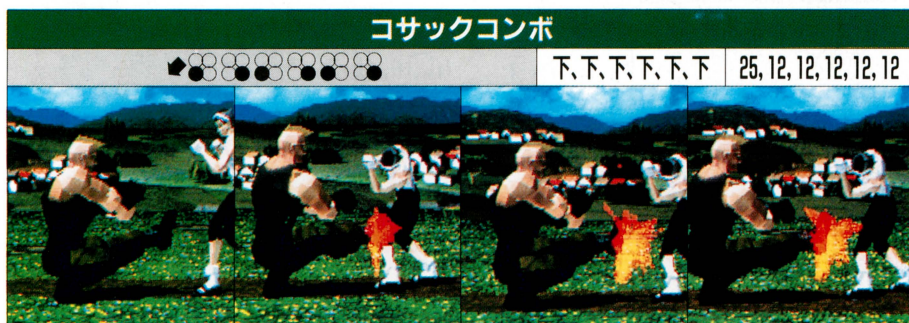
● **メガトンストライク**

ハンマーラッシュ系の技なのだが、1発目下段でしゃがませ、そこに中段のメガトンパンチを当てる技。

対戦時の利用価値は非常に高く、ヒマがあったらどんどん使っていったほうが良い。

しかし、このほかのハンマーラッシュ系の技をまぜながら使うのが理想だ。

2発目のメガトンパンチは与えるダメージが高く、ダウンを奪うことが可能だ。ガードされてもこれといった返し技をくらう恐れはないので多用しても良い。

コサックコンボ		
⬋	下、下、下、下、下、下	25, 12, 12, 12, 12, 12

● **コサックコンボ**

技名のとおり鉄拳2のジャックはロシアのコサックダンスを習得した。

両手を組んで左足、右足と交互に最高6発まで攻撃ができる。

技の威力は意外に高いのだが、ヒットしてもダウンを奪うことはできず、逆に最後まで出してしまうと反撃されてしまうので4発ぐらいで止めておくのが理想的。

使い方としては意表を突いたところで出すほかに、ダウンさせたときに使うと倒れている相手に当たるので効果的だ。

結構ギャラリーうけする技だぞ。

スプリングハンマーパンチ		
ダウン中⬇	下	12

ヒッププレス		
⇦	中	35

シット&ヒッププレス		
その場しゃがみ中に	中	35

● **スプリングハンマーパンチ　ヒッププレス　シット&ヒッププレス**

●スプリングハンマーパンチは自分が倒れているときにレバー下入れっぱなしに両Pを連打すれば必ず出る。

基本的に倒れているときに相手が起き攻めをしにきた場合に迎撃として使うのだが、威力が非常に低いので当たってもダウンは奪えずにそのまま押しきられる場合がたまにある。

難点が1つあって、倒されたときにクイック回復と横転を連打すると勝手にスプリングハンマーパンチが出るときがあるので注意しておこう。

●ヒッププレスは昔からのおなじみな技で基本的にダウン攻撃として使っていた。

鉄拳2でも使い方はほとんど変わらず、ダウン攻撃として使って良い。

技の威力がかなり高いので当たったときは大ダメージを与えられる。普通に対戦していて意表を突いて出した場合に当たれば問題はないが、ガードされたときは返し技をくらう恐れがある。しかし、失敗したらLP、RPを交互に押せばブラッドファンが出るので、わざと相手を誘って反撃するといった使い方も1つの手である。

●シット&ヒッププレスは新しい技で、その場しゃがみで相手を誘い、近づいて来るところにお尻で飛んでいく技だ。

この技でダメージを与えることはあまり期待しない方がいい。

だが、当たったときは笑いとともに大ダメージを与えることが可能。

ハンマーラッシュロー

コマンド	判定	ダメージ
	下、下、中、中、下	12, 12, 12, 12, 12

ハンマーラッシュミドル

コマンド	判定	ダメージ
	下、下、中、中、中	12, 12, 12, 12, 12

ハンマーラッシュハイ

コマンド	判定	ダメージ
	下、下、中、中、上	12, 12, 12, 12, 12

●ハンマーラッシュ　ロー、ミドル、ハイ

ジャックとの対戦時に相手が最も訳がわからずくらい、いやがる技がこのハンマーラッシュ系のロー、ミドル、ハイである。

攻撃判定はロー、ミドル、ハイのどれも4発目まで下、下、中、中と確定していて最後にコマンドを上、中、下のどれかに選択して攻撃をする。

基本的に攻撃力が低く、最後の技を当ててもダウンを奪うことはできないが、全部の技をガードされても返し技をくらうことはないので利用価値、大。

ハンマーラッシュ系の技は5発のものと3発、2発バージョンのものもある。

初めのコマンド入力が少し違う技をまぜて攻めるとガードする側もかなり苦しいので"ネチネチ"使うのが理想的。でもバレているとカウンター狙いや当て身投げされるぞ。

ハンマーラッシュロー

コマンド	判定	ダメージ
	中、中、下	12, 12, 12

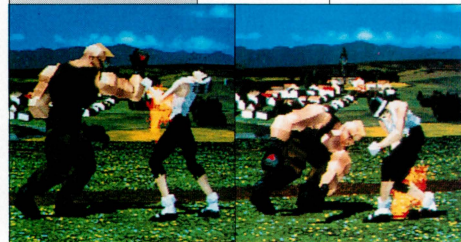
ハンマーラッシュミドル

コマンド	判定	ダメージ
	中、中、中	12, 12, 12

ハンマーラッシュハイ

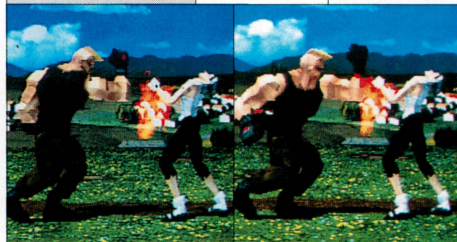
コマンド	判定	ダメージ
	中、中、上	12, 12, 12

ハンマーラッシュロー

コマンド	判定	ダメージ
	中、下	12, 12

ハンマーラッシュミドル

コマンド	判定	ダメージ
	中、中	12, 12

ハンマーラッシュハイ

コマンド	判定	ダメージ
	中、上	12, 12

パイルドライバー

コマンド	判定	ダメージ
接近して		70

●パイルドライバー

ジャック最強の投げ技「パイルドライバー」だ。

相手を持ち上げ、頭から地面に落とす一撃必殺技で相手体力のMAX値から半分を奪い、2回決めれば倒すことが可能。

昔に比べ、相手をつかむモーションがかなり早くなっていて投げやすくなったのである。

パイルドライバーを狙うポイントは相手の大技をガードした際に返し技として使うのが理想。その他、中間距離で闘っているときに出すと近づいて来た相手をすってしまうということもある。たまにピラミッドドライバーに化けるので注意。

● バックブリーカー

故意に狙わないとお目にかかれないバックブリーカー。

攻撃力は意外に強く、見た目も派手でかっこのいい技なのだが、コマンド入力がめんどうくさいためにそんなに使う必要はない。自分に余裕のあるときがおすすめ。

返し技かラウンド開始と同時に出せば意外に決まるので試してみると良い。

● ピラミッドドライバー

パイルドライバーを狙い、失敗するとよく出る投げ技がこのピラミッドドライバー。

見た目はパワーボムっぽくって非常に強そうなのだが、威力が投げ技の中でも一番弱いのである。

基本的に狙って使う必要はないのだが、パイルドライバー失敗で出てしまったときはムカツキとギャラリーうけが待ってるぞ。

● フェイスバッシャー

通常投げのヘルプレスを決めた後さらに追い打ちでダブルハンマーをくらわす技。

この技は対戦時にヘルプレスが決まることがほとんどないためにめったに見られない。しかし、ヘルプレスは一応打撃技でもあるので多用し、投げとして決まったら両Pボタンを連打すればフェイスバッシャーが決まる。

攻撃力はヘルプレスがかなり強く、さらにフェイスバッシャーそのものも与えるダメージが高い。相手体力の3分の1ほどは減らせる。

● デスシュート

ジャックが唯一もつ背後投げがデスシュートだ。

基本的に対戦していて相手の背後を取るといった状況はほとんどなく、めったに見られない。

背後を取って投げを決めるときは、コマンドは通常でもコマンド投げでもOKだ。

投げる相手を後ろからつかみ、そのまま一気にほうり投げてしまう。

与えるダメージは体力ゲージの3分の1程度で決して弱くはない。

● カタパルトスルー

コマンド入力が簡単な投げ〝カタパトスルー〟。

相手をつかみ、宙高くまで投げる。基本的に投げとしての威力は低いのだが、着地後に追い打ちでヒッププレスを当てることが可能なので思ったよりも結構使える。

だが、たまにカタパルトスルーコマンドを失敗し、通常投げのリフトアップスラムになってしまうときがあるので注意しよう。

10連コンボ

conbination

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
入力	⇩			☆					☆	
攻撃種類	下	下	下	中	中	上	中	中	中	中
攻撃力	10	6	5	7	7	6	6	8	21	25

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
入力	⇗		☆			☆			☆⇩	
攻撃種類	上	中	下	下	下	中			下	中
攻撃力	15	8	5	5	5	8			12	35

ジャックの10連コンボは他キャラと比べても強いほうで相手に大ダメージを与えることが可能だ。

旧コンボは1～2発目がつながり、3発目でガードされてしまう。ここまでは全部下段攻撃。

もし3発目がヒットすると、下、中、中、上、中、中と8発目まで確実にヒット。かなりのダメージを与える。そして、今までの9～10発目の中、中段。

しかし、鉄拳2になってNEW10連コンボが完成。

コマンド表のとおり1発目が小ジャンプLPで当たると2発目も確定。3発目はコサックコンボでガードされるが、当たった場合は下、下、下、中、中、中と旧コンボと同じく8発目までつながるのだ。

さらに使える理由はNEW10連コンボの7発目でコマンドが旧コンボに戻り、9発目でNEWコンボとの分岐ができたのである。

この分岐はうまくできていて旧コンボが中段のダブルハンマー。新コンボは下段のメルトダウンが出るのである。

おすすめは旧10連コンボでのスタートだ。

ラウンド開始と同時に出すと1発目のしゃがみパンチの出が早いのでたいてい潰されることなくスタートできる。そこからのコンボはニーナ、ジュン、ポールに当て身投げで返される可能性が高いが、それを承知で出しつづけ、9発目で中段か下段かで2択を攻めるのがおすすめだ。

以上がジャックの旧、新10連コンボだが新しい10連は出始めがかなりスキが大きく、途中のコンボも潰されやすいためにあまりおすすめはできない。

表中の☆はガードポイント

立ち→しゃがみ攻撃

立ち→座る途中で

左攻撃／パンチ	右攻撃／パンチ
シットジャブ	シットストレート
下段	下段
5	10

左攻撃／キック	右攻撃／キック
シットスピンキック	ローキック
下段	下段
12	7

立ち攻撃

レバー方向ニュートラル

左攻撃／パンチ	右攻撃／パンチ
クイックジャブ	クロスストレート
上段	上段
10	12

左攻撃／キック	右攻撃／キック
バレリーナハイキック	リバースサイドキック
上段	上段
35	20

しゃがみ→立ち攻撃

座り→立つ途中で

左攻撃／パンチ	右攻撃／パンチ
アッパーカット	ライジングアッパー
中段	中段
12	15

左攻撃／キック	右攻撃／キック
トルネードキック	ライジングトゥースマッシュ
上段	中段
35	20

しゃがみ攻撃

レバー方向↓

左攻撃／パンチ	右攻撃／パンチ
シットジャブ	シットストレート
下段	下段
5	8

左攻撃／キック	右攻撃／キック
シットスピンキック	ローキック
下段	下段
12	10

崩し攻撃

レバー方向↘

左攻撃／パンチ	右攻撃／パンチ
ショートアッパー	ステップインアッパー
中段	中段
10	15

左攻撃／キック	右攻撃／キック
サイドキック	フロントキック
中段	中段
17	15

投げ

雫	
接近して	
投げ扱い	30

双破	
接近して	
投げ扱い	35

振り向き攻撃

相手に背を向けた状態で

キック	パンチ
スピンキック	スピンナックル
上段	上段
25	15

振り向きしゃがみ攻撃

相手に背を向けた状態で↓

キック	パンチ
シットスピンキック	シットスピンナックル
下段	下段
12	10

前進攻撃

レバー方向→

左攻撃／パンチ	右攻撃／パンチ
リードジャブ	卍裏拳
上段	上段
12	12

左攻撃／キック	右攻撃／キック
バレリーナハイキック	リバースサイドハイキック
上段	上段
35	20

跳び攻撃派生技	
シットスピンキック	↑or↗or↖着地際
下段	
25	

※左から、離陸直後、頂点付近、下降中の攻撃種類です。ーは派生扱いです。

跳び攻撃		
ジャンプジャブ	クロスダウンストレート	レバー方向↗or↑or↖
上・空中・中	上・空中・中	
15	10	
左攻撃／パンチ 左攻撃／キック	右攻撃／パンチ 右攻撃／キック	
ジャンプバレリーナキック	ジャンプラウンドハウスキック	
空中・空中・ー	空中・空中・中	
25	25	

小跳び攻撃		
ジャンプジャブ	追撃パンチ	レバー方向⇗or⇧or⇖
上・上・中	中・中・中	
12	12	
左攻撃／パンチ 左攻撃／キック	右攻撃／パンチ 右攻撃／キック	
ジャンプバレリーナキック	ジャンプラウンドハウスキック	
上・中・中	上・上・中	
25	25	

起き上がり

起き上がり攻撃（同時押し起き上がり）		
ダウン中相手が頭側にいる場合		
ダウン回復時に⇦⇨	ダウン回復時に⇨⇨	ダウン回復時に⇦⇦
後転ライジングクロスチョップ	前転ライジングクロスチョップ	スプリングクロスチョップ
中段	中段	中段
15	15	20

起き上がり攻撃（連打起き上がり）	
相手が頭側 連打	相手が足側 連打
起き上がり中段キック	起き上がり中段キック
中段	中段
15	20

起き上がり攻撃（連打起き上がり）			
前転中に 連打	前転中に 連打	後転中に 連打	後転中に 連打
前転起き上がり下段キック	前転起き上がり中段キック	後転起き上がり下段キック	後転起き上がり中段キック
下段	中段	下段	中段
10	20	10	20

起き上がり攻撃（連打起き上がり）	
相手が頭側レバー下 連打	相手が足側 連打
起き上がり下段キック	起き上がり下段キック
下段	下段
15	10

横転
（ニュートラル）連打
ー
ー

特殊攻撃

タックル→串刺し
タックル中
投げ扱い
5.25

タックル
3歩以上走って相手に接触
投げ扱い
5

無敵ショルダータックル
4歩以上走って相手に接触
ガード不能
30

踏みつけ
4歩以上走ってダウン中の相手と接触
ダウン攻撃
15

ランチョップ
3歩以上走って
中段☆
30

YOSHIMITSU

□必殺技□

PKコンボ

PKコンボ		
	上、上	12、30

●PKコンボ

最初のPがヒットして、オートガードだとKも連続してヒットする。ガードした場合はガードされちゃうけどね。Kをガードされた場合は、出の早い技で返されてしまうので気をつけるように。キングだと投げ間合いが広いので、そのまま投げられちゃうぞ。

PDKコンボ

PDKコンボ		
↓	上、下	12、17

●PDKコンボ

上段Pが出た後に下段のKが出る技。これも連続で入ってくれない技だ。下段Kをガードされた場合、出の早い技で返されてしまう。Kをくらってくれた場合はほとんど五分に近い。使い所のない技なのだが、あえて使うとすればフィニッシュぐらいにしとこう。

稲妻（いなずま）

稲妻（いなずま）		
	上、中	35、30

●稲妻（いなずま）

主にフェイントとして使おう。2発目の中段蹴りの出がかなり遅いため、この技に慣れてる人は、1発目をガードしたらすぐ反撃してくるであろう。

1発目の蹴りがヒットしても相手が遠くに飛んで行ってしまうので、2発目の蹴りもダウン攻撃も入らない。

忍法卍葛（にんぽうまんじかずら）

忍法卍葛（にんぽうまんじかずら）		
← ×6	上、上、上、上、上、上	10、10、10、10、10、10

●忍法卍葛（にんぽうまんじかずら）

1発目が入ってくれればすべて連続でつながってくれるありがたい技。技が入ればなぜか投げやすい。ぜひ、コマンド投げを狙って行こう。

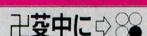
卍葛をうまく使いこなし、そこから投げ・中段・下段攻撃で攻めまくれ!!

前作だと、空中コンボにも使えたが、今回の鉄拳2ではあまり空中で入ってくれなくなった。

6回連打すると吉光は目を回してしまい、よろよろと倒れてしまう。このときはかなりスキがあるのでヤバイゾ!!

忍法卍莪（にんぽうまんじそう）

忍法卍莪（にんぽうまんじそう）		
↙ ×5	下、下、下、下、下	12、7、7、5、5

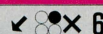
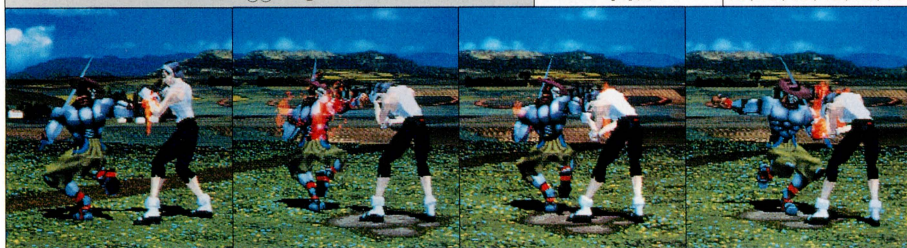
倒木蹴（とうぼくしゅう）

倒木蹴（とうぼくしゅう）		
卍莪中に⇨	中	12

●倒木蹴（とうぼくしゅう）

卍莪を出してる途中にいきなり蹴りが出る技。2回目以降じゃないと出ないので注意してほしい。しかも連携技。

かなり素早く出るので卍莪でしゃがませて、そこにこの技を出そう。

使い方は卍葛と同じだ。下段と上段を使い分けよう。

忍法卍菊（にんぽうまんじぎく）

忍法卍菊（にんぽうまんじぎく）		
↙ ×6	中段	10、10、10、10、10、10

●忍法卍菊（にんぽうまんじぎく）

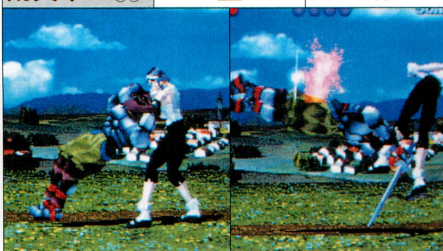
今回、鉄拳2になって新しく加わった技。中段攻撃で6回連続で入ってくれる。

鉄拳2では卍葛より卍菊で攻め込むようにしよう。卍葛は上段攻撃なので、相手にしゃがまれると反撃を受ける可能性が高いが、中段の卍菊で相手を立たせ、すかさずアッパーや投げに移行していけるのだ。

もう一つ付け加えると、卍菊を出してレバーニュートラルRPを押すと、自動でアッパーが出てくれるぞ。

忍法陽炎（にんぽうかげろう）		
⇨⇨	中	40

忍法草薙（にんぽうくさなぎ）		
陽炎中に	上	40

草薙砲（くさなぎほう）		
⇨⇨	中、上、中	40、40、30

●忍法陽炎（にんぽうかげろう）

忍法陽炎は、中段攻撃で攻撃力が40だ。いい感じの攻撃力なのだが、なにしろ技のモーションがハデなので、慣れてる相手にはすぐにバレるだろう。が、この後に続く技があるので相手は立ってガードをするしかないのだ。そこを投げたり下段攻撃するのも良いぞ。そこはうまく使い分けて、ガンガン攻めていこう。

●忍法草薙（にんぽうくさなぎ）

草薙は上段攻撃だ。攻撃力は40と陽炎と同じで、この後にも技が続く。

陽炎をガードして、少し遅れて反撃しようとする相手をこの草薙がぶっ飛ばしてくれる。が、追い打ちが入らないので起き攻めを重視したほうが良いだろう。

●草薙砲（くさなぎほう）

3発目の草薙砲は、基本的には日向砲と同じだ。相手がふっ飛べば追い打ちが入るぞ。

草薙砲は新技なので、前作の鉄拳をプレイした人にとってかなり反撃のタイミングをずらされることになるだろう。まあ、慣れてしまえば反撃をくらうだろうが。

すべての技が最初からつながらないので注意してほしい。うまく2択にもっていき、相手にスキのない攻撃を仕掛けよう。

吹雪（ふぶき）		
⇨⇨	中	20

●吹雪（ふぶき）

技の出が早く、リーチもかなりあり、当たるとほとんどダウンしてくれてとてもありがたい技なのだが、相手にガードされるとかなりヤバイ。投げや出の早い技を出されると安定してくらってしまう。

あと、空中コンボに使いやすいぞ。

卍裏拳（まんじうらけん）		
⇨	上※ヒット後相手が後ろを向く	12

●卍裏拳（まんじうらけん）

攻撃力があまりないが、相手を後ろに向かせられるのがポイント。相手は逃げるか、振り向き攻撃を出すか、そのまま振り向くかの3つしかないので、相手の行動を良く見て攻撃しよう。ちなみにガードされると反撃されるぞ!!

露払い（つゆばらい）		
しゃがみ前進し始め	下	12

●露払い（つゆばらい）

下段の足払い攻撃だ。攻撃力は12と低いが、当たれば相手を転ばせられるので、かなり使える新技。しゃがみ前進し始めLKというコマンドなのだが、少し練習すればすぐに使いこなせるようになれるだろう。

三散華（さざんか）		
	上、上、上	20、20、20

●三散華（さざんか）

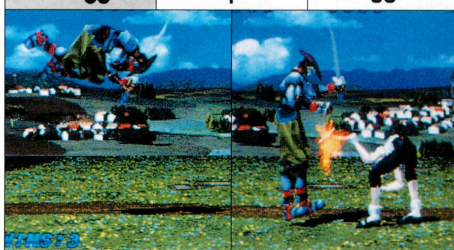
上段に3発蹴りが出る。1発目が相手に当たっても、2発→3発と当たらない。しかも、1発目か2発目の蹴りを相手がガードして反撃すると、蹴りが出る前に返されてしまう。あまり使い所のない技だ。空中コンボとしても使えない。

日向砲（ひゅうがほう）		
	中	30

●日向砲（ひゅうがほう）

相手の上・中段攻撃を前転でよけてくれる、ありがたい技。ガードされた後のスキがあるが、大ダメージを与えられる不憂が空中で入るので、ぜひとも狙ってほしい。失敗すればかなりリスクが高いのだが。

草薙砲の最後の技と同じ技だ。

忍法卍車（にんぽうまんじぐるま）		
⇗	中	30

●忍法卍車（にんぽうまんじぐるま）

相手がくらってくれるとバック転するという変わった技。相手がガードした場合はその場で立ち止まってしまう。

ダウン攻撃として使えるので、そっちをメインにしたほうがいいかも。キックボタンを押しっぱなしにすると出やすい（気がする）。

卍あぐら		
↓	座る	——

千覚（せんがく）		
卍あぐら中レバーニュートラル	体力回復	3ずつ回復

千覚無空舞（せんがくぶくうぶ）		
千覚中に←	ワープ技	——

斬哭剣（ざんこくけん）		
⇙	ガード不能	15

連獄剣（れんごくけん）		
⇙ (レバーニュートラル) ↙	ガード不能	15

華輪（かりん）		
← ×6	軸ずらし、体力消耗技	8ずつ体力が減る

●卍あぐら

卍あぐらはただ座るだけの技だ。座っているので、中段攻撃を避けられるのかと思ったら、しっかりくらってしまった。

●千覚（せんがく）

千覚は卍あぐらの状態で、レバーをニュートラルにするだけで良い。そうすれば体力が3ずつ回復するぞ。スキがデカイので、相手がダウンしているときぐらいしか使うヒマがない。

●千覚無空舞（せんがくぶくうぶ）

千覚無空舞は相手が近くにいれば相手の後ろへ回れる。アッという間に後ろへワープするので相手は戸惑うぞ!!

●斬哭剣（ざんこくけん）

ガード不能技の割にはリーチも長く、技の出も結構早い。ダウン攻撃としても使えるのでとても重宝することになるだろう。しゃがんだときからは出ないので、一度立ってから出すようにしよう。

相手が離れていて斬哭剣がスカってしまっても、かなり間合いが空いているので、ほとんど反撃はくらわないだろう。遠距離戦になったときはとりあえず斬哭剣を出してるだけで、相手はうかつに近寄れないハズ。

●連獄剣（れんごくけん）

斬哭剣のコマンドを入力したらすぐに↙に入れっぱなしで出る。斬哭剣のモーションで剣をふりかぶったまま、ヒョコヒョコ相手に向かってひたすら進んで行く。

レバーを離せば、1歩進んでから剣を振るので間合いを考えて出せるようにしよう。せいぜい、2～3歩進んだら剣を振らないと反撃のマトになってしまうので、歩いて行くよりは素直に斬哭剣を出して、相手を牽制したほうがいいかもしれない。

●華輪（かりん）

つくづく吉光は回るのが好きなキャラだと思う。吉光の体力が減ってまで回転する軸ずらし技がこの華輪だ。

使い所は2点、相手の攻撃を避ける所と、吉光が見えない角度に回って攻撃する所だ。

1つ目の相手の攻撃を避ける場合、ガード不能技をもう避けきれないってときに一発素早く軸をずらそう。

2つ目の吉光の見えない角度に行って攻撃するのは、ある程度移動し続けると、相手の90度横に位置でき、吉光を相手キャラに重ねた感じにできるぞ。死角に回って攻めに転じろ！

絶鳴剣（ぜつめいけん）		
⇦⇦	ガード不能	90

旋風剣（せんぷうけん）		
絶鳴剣中に	ガード不能	30

●絶鳴剣（ぜつめいけん）

ガード不能技だ。攻撃力90と吉光の攻撃の中でかなり高い部類に入る。技が出るまでがかなり長く、反撃を受けるか逃げられてしまうだろう。ただ、最初のほうはモーションがわかりにくいので、鉄拳初心者はくらってくれるかもしれないぞ。まあ、上級者にはまず反撃をくらい、カウンターで大ダメージは必至。

●旋風剣（せんぷうけん）

旋風剣は絶鳴剣を入力したらすぐLPボタンを入力すれば出る。こちらのほうの攻撃力は30とかなり低くなるが、その分技の出がかなり早くなってる。足払い系の技以外の技ではまず反撃は不可能だろう。

技のリーチがあまりないが、目の前で出すようにすれば、相手にとって、どうしようもなくなってしまうだろう。使い方として、忍法卍葛で相手に近づき、無理矢理相手に当たるように出せば、相手は反撃するか逃げるしかないのでかなり困惑するはず。起き上がり時の重ねにも用いてみたい。

コマンドは早めに入力しないと出ないので、絶鳴剣と２択のフェイントには使えない。絶鳴剣を出すなら絶鳴剣のコマンド、旋風剣を出すなら旋風剣のコマンドを入力するようにしよう。

華厳（けごん）		
しゃがみ中↙⇦	ガード不能	30

●華厳（けごん）

吉光の数あるガード不能技のひとつ。相手の足元を払っているので下段攻撃に見えるが、もちろんしゃがんでもガードはできない。ダメージも30と少なくないので、スキあらば積極的に狙っていくべきだろう。

ただし、しゃがみ状態でないと出せない技なので気軽には使えない。コマンド入力のコツも↙(斜め後ろ下)に入れてから⇦では出せないので、立ち状態からなら⬇↙⇦がいいだろう。また、↘(斜め前下)方向からゆっくり⇩↙⇦と回しても構わない。その間に吉光はしゃがみ状態になるはずだ。

飛空剣（ひくうけん）		
大ジャンプし始めに	飛空襲剣準備モーション	——

飛空襲剣（ひくうしゅうけん）		
飛空剣中に⬇	ガード不能	飛空時間により25or30or40

●飛空剣（ひくうけん）

飛空剣自体は、吉光が空を飛び、刀をプロペラ代わりに回しているときのことだ。このため飛空剣自体に攻撃力は存在しない。

相手との間合いが近いと相手の技にツブされてしまうので、遠めで出すほうが良いだろう。後で出す飛空襲剣を相手に安定して当てるためにも間合いが広いほうがいい。

●飛空襲剣（ひくうしゅうけん）

飛空襲剣は、飛空剣の状態から下へ飛び降りて、下に向かって剣をふり降ろす動作のことを言う。空を飛んでる時間によって、攻撃力が変わってくる。すぐに飛び降りると25で、ちょっと飛んで降りると30、最後まで飛んで降りると40にもなる。

攻撃力が25のときは、吉光が飛んだらレバーをすぐに下に入れればいい。ダウン攻撃としても使えるので、覚えておこう。

この技を出して一番最悪なのが、技を見切られてしまうことである。下で後ろに避けようとする人には問題ないが、飛空剣が出たら速攻で打ち落とされてしまったり、空を飛んでる間に後ろに回って降りてくる所を待ち構えたりされるとかなり具合が悪い。こういう相手には、あまり飛空襲剣を多用するのはオススメできない。

●不惑（まどいなし）不憂（うれいなし）惑（まどい）

不惑は吉光の最大の攻撃力を持つ切腹技で100もあるぞ!!でも吉光自身もダメージを受けるので、よほどの場合でないと使わないほうがいいだろう。

不憂はその場でイキナリ剣を吉光自身に刺す技だ。その場で出さなきゃいけないようなときはあまりないので、日向砲の後ぐらいしか狙って出さないほうがいいかも。吉光の体力が少なくて相手の体力も少ないときに相打ち狙いでやったとき、ごくマレに吉光の体力が減らない。これはナゾだ。

惑は不惑のモーションで剣を刺さないフェイントだ。

●忍法風塵（にんぽうふうじん）

吉光にも背後投げが加わった。攻撃力が70と、吉光の投げの中では一番ダメージが高い。効果的に使っていきたい技だ。

ただ、リーチがとても短く、かなり近づかないと投げられないので覚えていてほしい。

写真を見てもらえればわかると思うが、吉光の背後投げはかなりキテるぞ!!卍裏拳で相手を後ろ向きにしたり、千覚無空舞で相手の背後にワープしたときなど、積極的に背後投げを狙って華麗な投げモーションを披露できるようにしたい。

●忍法櫓落とし（にんぽうやぐらおとし）

吉光にとって、とてもありがたいコマンド投げだ。なんと60もダメージがあるぞ。同じ投げ技の雫の2倍の攻撃力がある!!同じ投げを狙うのなら、攻撃力の高い、櫓落としを狙っていこう。

コマンドの最後が後ろになっているが、投げにくいってことはないので、早くこの投げを体得したい。

入力					RP	RP	RP	☆RK	LP	LP
攻撃種類					中	中	中	中	ガード不能	ガード不能
攻撃力					3	3	3	7	8	30

入力	LP	RP	LP	☆RK	☆RK	☆LP	LP	LP	LP	LP
攻撃種類	上	中	中	上	上	下	下	ガード不能	ガード不能	ガード不能
攻撃力	10	8	6	9	9	5	5	8	8	30

入力	RK	☆RK	☆RP	RP	LP			☆LK+RK		
攻撃種類	上	上	中	上	ガード不能			中		
攻撃力	20	20	5	6	30			25		

今回の鉄拳２では吉光の10連コンボは開始が２つあり、終点が４つに増えた。

まず、前作からある10連コンボだが、この連続技は鉄拳初心者にオススメだ。４打目からがボタン連出でも出やすいので、コマンド的にとてもカンタンだ。

覚え方は、最初の３つは目押しで覚え、４～６の蹴りを連打でもいいから出し、６つ目の蹴りが出るなと思ったら、今度はＬＰをひたすら連打しよう。そうすれば、初心者にでも出せるだろう。

新しいコンボで、７回目から分岐していて８回目で忍法陽炎が入っている。ノーマル10連の最後の３つのガード不能技を、逃げようとする相手に忍法陽炎がドカーンと行くわけだ!! この連続技を２つ目に覚えることをオススメする。

次は新しく出来た新10連を見てみよう。

この連続技は、さきほどの始発よりも攻撃力があるのだが、ちょっとスキが多めなので反撃されるかも。でもこの始発を使えば最初のころは10連とはわからないハズだ。これから10連につなげれば、最後のガード不能までもっていけるだろう。

そのまま５打目のガード不能技に行った場合は絶鳴剣が出る。

この絶鳴剣はノーマル絶鳴剣とスキが変わらないので、この技にはもって行かないほうがいい。

最後は、４打目から変わる10連だ。最後に２つ、ガード不能技があるぞ。

この10連は、４打目まで旧10連と同じ入力をし、ＲＰを３つ出した後に８打目に吹雪が出る。

この８回目からがかなり難しく、吹雪がなかなか出ないとか、９～10打目のガード不能技が出ないといった場合が多いだろう。このコマンドはすべて目押しで行ったほうが、失敗は少なくなるだろう。一度出したらタイミングを覚えておこう。そうすれば、何回でも出せるようになるぞ。吉光の10連はボタンだけで出す必殺技なので、タイミングさえ覚えればいい。

表中の☆はガードポイント

立ち→しゃがみ攻撃

立ち↓座る途中で

左攻撃／パンチ	右攻撃／パンチ
シットジャブ	シットストレート
下段	下段
5	10

左攻撃／キック	右攻撃／キック
シットスピンキック	ローキック
下段	下段
12	7

立ち攻撃

レバー方向ニュートラル

左攻撃／パンチ	右攻撃／パンチ
リードジャブ	クロスストレート
上段	上段
12	12

左攻撃／キック	右攻撃／キック
サイドハイキック	ハイキック
上段	上段
25	20

しゃがみ→立ち攻撃

座り↓立つ途中で

左攻撃／パンチ	右攻撃／パンチ
アッパーカット	ダイナマイトアッパー
中段	中段
12	20

左攻撃／キック	右攻撃／キック
トルネードキック	トゥースマッシュ
上段	中段
35	20

しゃがみ攻撃

レバー方向↓

左攻撃／パンチ	右攻撃／パンチ
シットジャブ	シットストレート
下段	下段
5	8

左攻撃／キック	右攻撃／キック
シットスピンキック	ローキック
下段	下段
12	10

崩し攻撃

レバー方向↘

左攻撃／パンチ	右攻撃／パンチ
エルボースマッシュ	ドロップフック
中段	中段
15	10

左攻撃／キック	右攻撃／キック
サイドキック	フロントキック
中段	中段
17	15

投げ

ブレンバスター
接近して
投げ技
30

ココナッツクラッシュ
接近して
投げ技
30

振り向き攻撃

相手に背を向けた状態で

キック	パンチ
スピンキック	スピンナックル
上段	上段
25	15

振り向きしゃがみ攻撃

相手に背を向けた状態で↓

キック	パンチ
シットスピンキック	シットスピンナックル
下段	下段
12	10

前進攻撃

レバー方向→

左攻撃／パンチ	右攻撃／パンチ
リードジャブ	クロスストレート
上段	上段
15	15

左攻撃／キック	右攻撃／キック
サイドハイキック	ハイキック
上段	上段
25	25

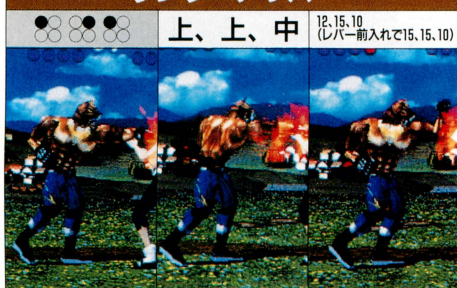
※左から、離陸直後、頂点付近、下降中の攻撃種類です。ーは派生扱いです。

起き上がり

特殊攻撃

●ワンツーパンチ

交互にパンチを繰り出す技である。ワンツーアッパーという技が別に存在するため、このワンツーパンチから投げにいくかアッパーにいくか、の2択で攻めるときに使える。

ただのパンチ×2なので、スキは小さいので使える。

●ワンツーアッパー

前作からあった技で、キングのコンビネーションの代表的なもの。

ワンツーアッパーは、10連コンボの開始の3発なので、そのまま10連コンボにいくと見せかけて、投げ、というふうに発展させてもいい。いろいろな戦法を考えよう。

●ジェイルキック

「こっちにくるな」というセリフが聞こえてきそうな蹴り。

鉄拳1では中距離戦での攻防に欠かせない技であったが、今回も特に変更点はないので使い方も全く変わらないだろう。

キングの技の中で、この技はかなり判定が強いので、スカされない程度で多用しよう。

●サテライトドロップキック

ドロップキックの強化版。きりもみしながら相手に突っ込んでいく。

きりもみしているだけ、普通のドロップキックよりダメージは多いが、判定が上段なのでしゃがまれるとヤバいので多用するのはやめたほうが身のためである。

●ドロップキック

完全な奇襲攻撃。中間距離からいきなり出すのがいいようであるが、出るまでが遅いので、見切られると危険である。

いちおう中段攻撃で、ガードさせれば相手はよろけるので反撃をうけないが、たとえ当たってもダメージは小さい。

●スマッシュアッパー

今回のスマッシュアッパーは相手を浮かすことができなくなってしまった。

しかしいったん技が出切ってしまえば技の判定は強いので、あいかわらず使える技に変わりはない。

コマンドの関係上、中距離から狙うのがいいようだ。

●エルボードロップ

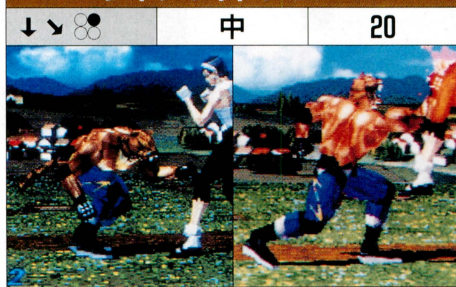
空高く舞い上がり、エルボーでドカンとやる技。

この技はダウン攻撃に使うのがいいと思う。

しかし相手にホーミングして跳んでいくわけではないので距離の調整が難しく、当てるのが至難の業である。こだわる人だけ使おう。

●ナックルボム

前作では起き攻めにすごく重宝したが、今回はクイック回復ですぐに起き上がってしまうので、起き攻めには使えなくなってしまった。

地上戦で使用するのはほんとに勇気のいることであるがガードさせれば反撃はうけないので、遠くから使おう。

●ダイナマイトアッパー

相手を浮かして空中コンボをやるために使う数少ない技のうちの1つ。スマッシュアッパーと使い方に大差はない。

できればスマッシュアッパーをやるよりはこっちのほうがいいのだがしゃがんだ状態からしか出ないので、相手の攻撃をかわしつつ出そう。

■KING

アリキック（カウンター時）

座り前進始め×5	下、下、下、下、下	17、7、5、4、3※カウンターの場合攻撃力に変化あり

●アリキック(カウンター)

アリキックはカウンターを取ると5発目まで出せる。

ここまでは前作と変わらないが、なんと今回は3発目からガードできるようになってしまった。

これはすごく痛い変更点だが、5発目がガードされても反撃をうけないのが救い。

アリキック

座り前進始め or	下、下、下	17、7、7

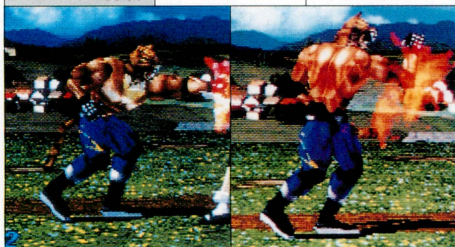
●アリキック

下段を3回出す技で、いきなり出されるとガードしにくいので多用してよい。

カウンターでないとき3発連続で出せるが、3発目はガードされると反撃を受ける。

新技のスピニングスマッシュとうまく組み合わせれば、とても使える技になるだろう。

レフトストレート→ライトアッパー

しゃがみ途中	下、中	5、15

●レフトS→ライトアッパー

これも新しく入った技。出も早くスキも小さく、しかも下、中と連続で入るのですごく使える技である。

今までのキングは下段から始まるコンビネーションがなかったので、この技の存在価値ははかり知れないものがある。

ライトストレート→レフトアッパー

	上、中	12、15 ※レバー前入れで15、10

●ライトS→レフトアッパー

今回新たに入った技で、キングのコンビネーションに幅を持たせてくれる技である。

中段の出が少し遅いので、連続攻撃というわけにはいかないが、反撃を受けないのでガンガン使用しよう。

ただし技をガードされた後の優先権は相手にあるぞ。

ダブルニードロップ

⇧(or ⇗)	中	40

●ダブルニードロップ

ダウン攻撃に使用するのが一番いい使い方である。倒れている相手にホーミングするわけではないが、大ダウン攻撃よりダメージが高く、なおかつ相手に届くまでの時間が短いので、距離さえまちがえなければ最適のダウン攻撃になる。

フライングクロスチョップ

⇨⇨	出始め上、後半下 ※ガード後よろけ	15

●フライングクロスチョップ

あいかわらず出始めが上段で後半が下段というガードしにくい技である。

ガードさせれば相手はよろけるので反撃は受けづらい。

ダメージがそれほどないので無理して使用する必要はないと思うので、この技が好きな人だけ使用しよう。

フランケンシュタイナー（投げ間合い内、ガードせず）

⇘	投げ技	20+35

フランケンシュタイナー

投げの中で特殊な部類に入るのが、このフランケンシュタイナーである。相手がしゃがんでいれば打撃になり、立っていればそのまま投げてしまう。

一応3種に分類されているが、全く気にしなくてよい。

相手がガードしてなければ、ダメージはかなり高いので、意表をついて出したりすると効果的である。

相手がどんな状態でも必ずダメージが入るので、起き攻めに使うと効果的であろう。

この技をやった後、自分はダウン状態になるが、クイック回復ですぐに起き上がれるので反撃を受ける可能性は低い。ただしスカされると今度は自分が起き攻めを受ける番になり、非常にピンチになる。

ちなみにこの技はダウン攻撃にもなる。これは覚えておこう。

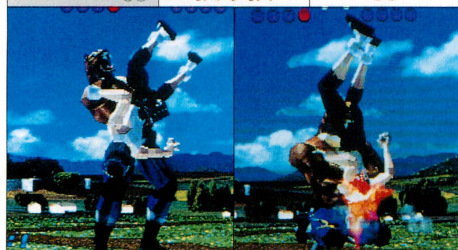
フランケンシュタイナー（投げ間合い内）

⇘	投げ技	45

フランケンシュタイナー（投げ間合い外）

⇘	中	20

ツームストンパイルドライバー

接近して↙→	投げ技	65

●ツームストンパイルドライバー

今回も安定して大ダメージを期待できる。

コマンド入力がちょっと難しいが、出しにくい人は→↘↓↙←→と入力すると出やすくなるぞ。

また、先ほどのコマンドを逆に入力するとジャイアントスイングがツームストンに…。

DDT

接近して↙↙	投げ技	55

●DDT

前作とモーションが変わっただけでとりあえず投げ技に変わりはない。

技が速いので、気分はいいし、ダメージも結構あるので、使えない技ではない。

コマンドを見ると後ろの方向だが、別に下がることはないので、間合いは狭くない。

ジャガードライバー

接近して⇩⇘→	投げ技	25

アーチロックフェイスバスター

ジャガードライバー中に	投げ技	30

ボストンクラブ

ジャガードライバー中に	投げ技	45

ボストンクラブ

ジャガードライバーは前作ではダメージが少なくそれほど使える投げではなかった。しかし鉄拳2では、その後に連携できるようになったため、ツームストンパイルドライバーを超える技になった。

狙うのはボストンクラブで、これはジャガードライバー中の相手を上に持ち上げた状態のときに素早くコマンド入力すると出る。かっこいいので狙う価値がある。アーチロックフェイスバスターのほうは、ダメージが低いので、特に狙う必要はないだろう。見た目は腕を極めつつ空中から叩きつけるのですごく痛そうである。好きな人は使おう。

ジャイアントスイング

接近して⇨⇦⇙⇩⇘→	投げ技	70

ジャイアントスイング

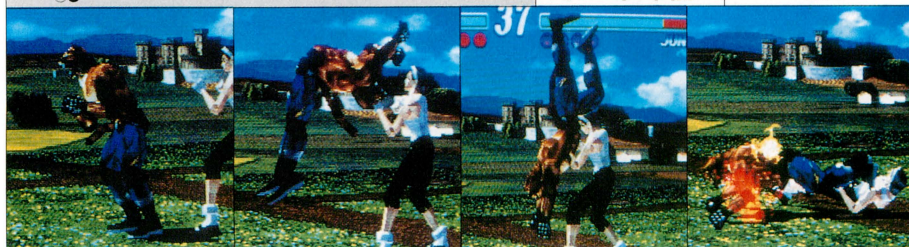
今回は前作よりダメージが大きくなり、なおかつコマンド入力がやさしくなったようで、簡単に決まるぞ。

コマンドの入力の関係上、前方向で終わっているが、投げ間合いはそれほど広くないようだ。

投げるときは→→と入力してからにすると投げやすい。

相手をぐるぐる回してからぽいっと投げるので、投げ終わった後の距離がすごく離れてしまう。よって自分が相手に近づく間に相手は起き上がってしまう。このことによって起き上がりを攻めるのは不可能になってしまうのだが、ダメージが高く、豪快なこの投げは狙う価値が十分にあるだろう。

ムーンサルトボディプレス

⇨	ガード不能	25

ムーンサルトボディプレス

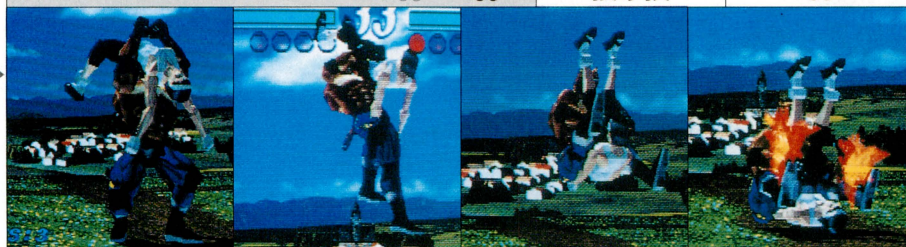
キングの中でジャガーインパクトと並ぶガード不能の技である。一度空中に跳んでから落下するので、とても意表を突ける。コンビネーションの途中で出したりすれば反撃はまず受けないだろう。使い方を工夫すると、例えばエルボースマッシュで相手をよろめかしてから出せば、わかっていてもほとんど反撃できない。

ただし、この技の難点をいうと、くるのがあらかじめわかっていれば逃げ蹴りで返されることと、たとえ当たったとしてもそれほどダメージが与えられないことだ。

しかしいかにもプロレスっぽい技なので、ぜひ使ってほしい。

グランドスマッシュ		
⇨⇨レバーニュートラル	下 ※カウンターヒット時ひるむ	6

ジャガーバックブリーカー		
グランドスマッシュカウンターヒット時	投げ技	40

ジャンピングパワーボム		
グランドスマッシュカウンターヒット時 ⇧⇩	投げ技	60

グランドスマッシュ

前作ではミドルスマッシュという技であったが、名前が変わっただけで基本的な使い方に変わりはない。

この技の大きな変化は、カウンターでグランドスマッシュがヒットしたときにのみ、次に連携ができるというものである。

アリキックと同じように、ヒットマークに注目すれば、すぐに見分けがつくようになるだろう。

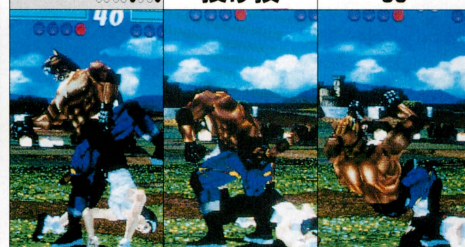
カウンターでヒットすると、次にジャガーバックブリーカーかジャンピングパワーボムにつなげられるが、もちろん狙うのはジャンピングパワーボムである。

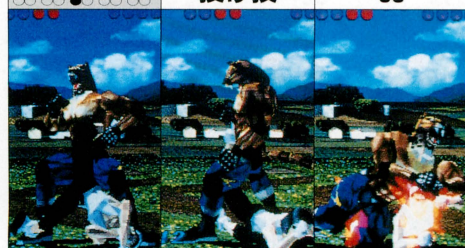
コマンドの入力はまずLP+RPを押す。すると相手を持ち上げる。このモーションに入ったらすぐに、↑↓と入力し、その後LK+RKを連打しよう。下手にタイミングを計ってやるよりも、連打したほうが出やすいぞ。

とりあえず、カウンターの後は連携を確実に入れられるようにしよう。連携をやれば体力を半分ぐらい奪えるのですごく重要。連携さえ覚えてしまえば、あとはグランドスマッシュの使い方をいろいろ考えればOK。

例えばワンツーアッパーの後に少し下がって反撃を誘ってドカンと一発狙うなど、自分なりのやり方を工夫しよう。

スタンディングアキレスホールド		
相手に接近し→↘	投げ技	30

インディアンデスロック		
スタンディングアキレス中	投げ技	30

ロメロスペシャル		
インディアンデスロック中	投げ技	50

S. T. F		
スタンディングアキレス中	投げ技	35

スコーピオンデスロック		
スタンディングアキレス中	投げ技	35

スタンディングアキレス

この技は、スタンディングアキレスから、3通りに分岐でき、S. T. Fとスコーピオンデスロック、インディアンデスロックにそれぞれ行ける。この中で、S. T. Fとスコーピオンデスロックは、体力を約半分奪ってそこで終わってしまうが、インディアンデスロックはその後にロメロスペシャルに行くことができる。ロメロスペシャルまで決まると体力を約4分の3以上奪うので、ぜひ決めたいのであるが、コマンドがなかなか難しくかなり決めにくい。

投げ抜けされる可能性があるのでそれは覚悟しよう。

エルボースティング		
↓	中	15

●エルボースティング

その場でエルボーを出しながら倒れこむ技であるが、いかんせん出が遅く、ダウン攻撃に向かない上、ダメージも小さくおまけに自分がダウン状態になってしまうのである。

この技を使う必要は全くないと言えるが、それでも使いたい人はダウン攻撃に使おう。

スピニングスマッシュ		
アリキック中に	中	10

●スピニングスマッシュ

アリキックからこの技に変化させることができ、アリキックの1、2、4発目から出すことができる。

技の判定が中段なので、アリキックとの2択になるが、ガードされると反撃を受けるので、よく考えて使おう。

オクトパスホールド		
アリキック時の4発目ヒット時に	投げ技	80

●オクトパスホールド

アリキックをカウンターでヒットさせて、4発目をヒットさせたときのみできる技。

スピニングスマッシュを警戒させないと、4発目をヒットさせることは難しい。しかも4発目がヒットしてからコマンドを入れなければならない。

この技のダメージはかなり高いのであるがめったに入れることはできないだろう。ただ、アリキックはキングの重要な技であるため、使用頻度はまあまあ高いので、カウンターヒットを狙いつつ、決まったら超ラッキー、てな感じであろう。

ジャガーインパクト		
→	上段ガード不能	50

●ジャガーインパクト

ラリアットをかます技で、上段ガード不能である。

出るのはそれほど遅くもないので、ちょっとしたスキを突いて出すとよい。

相手に見切られると、とんでもないことになってしまうのであるが、いかにもプロレスっぽいこの技を使わないのはもったいないので、相手の起き上がりに重ねたりしてうまく活用したいところである。

投げの代わりにこいつを使ったりして相手をビビらしてやるのが一番いい使い方なのかもしれない。

ダメージのほうは結構あるのでうまく使えば百人力だ。

ハーフボストンクラブ		
背後から接近して	投げ技	55

●ハーフボストンクラブ

この技は背後投げで2つあるうちの1つである。

相手の片足のみを極めているのでハーフなわけであるが、極めたときの「メキッ」という骨を折る音は、ほかの関節技と同じですごく気持ちがいい。

背後投げを決める機会は鉄拳の世界ではあまりないと思うが、もしそういう機会に恵まれたときには、迷わず決めよう。

ダメージもそこそこあり、見た目もかっこいいのでぜひ決めてみたい。

2つある背後投げはどちらもダメージは同じなので、自分の好きなほうをどうぞ。

コブラツイスト		
背後から接近して	投げ技	55

●コブラツイスト

背後投げである。ハーフボストンクラブかこのコブラツイストのどちらか好きなほうにしよう。個人的にはコブラツイストのほうがかっこいいと思う。

フィギアフォーレッグロック		
接近して↙	投げ技	30

●フィギアフォーレッグロック

キングの中で一番の趣味の技であろう。

数ある投げの中で、ダメージは少ないほうだし、コマンドはなんか入れにくい。

見た目のかっこよさだけがとりえの投げ技である。

投げ抜けされるとダメージを負ってしまう。

ワンダフルメキシカンコンボ

リバースアームクラッチスラム

相手に接近して→↘	投げ技	25

●リバースアームクラッチスラム
しゃがみダッシュをして相手に近づくので、上段攻撃をスカして投げにいける。
この技を出したらすぐに、次の技のコマンドを入力するようにしよう。
2種類あるのは、相手の投げ抜けを惑わすためである。

リバースアームクラッチスラム

相手に接近して→↘	投げ技	25

●リバースアームクラッチスラム
キング最大の投げ連携のための1打目である。
このリバースアームクラッチスラムは2通りの出し方があるが、それは相手側に非常に関係があり、キングには関係はほぼない。
自分のそのときの気分で使い分けよう。

バックドロップ

リバースアーム中	投げ技	18

バックドロップ
ワンダフルメキシカンコンボの2打目である。
入力のコツとしては、前のリバースアームクラッチスラムとこのバックドロップはつながったコマンドだと思ってもいいくらい早めに入力しよう。
また、このバックドロップをしている最中に次のジャーマンスープレックスのコマンドを入力しておくようにしよう。
この2発目のバックドロップは投げ抜けされることもある。しかし、ワンダフルメキシカンコンボは投げ抜けされてもダメージは受けないので、どんどん狙っていこう。

ジャーマンスープレックス

バックドロップ中	投げ技	15

ジャーマンスープレックス
ワンダフルメキシカンコンボの3打目は有名なジャーマンスープレックスである。
ここまでいくとダメージも結構高いのでいい感じである。
また、このジャーマンスープレックスに投げ抜けが存在するので、ここでちゃんと次のパワーボムのコマンドが入力されても決して油断しないように注意したい。

パワーボム

ジャーマンスープレックス中	投げ技	25

パワーボム
4打目のパワーボムまで入るとダメージは何と83!!
次のジャイアントスイングは投げ抜けされる恐れがあるので、とりあえずここまで入ればこの投げの狙いは達成されたと言っていいだろう。
しかしジャーマンスープレックスからパワーボムにいくとはなんて強引な投げなのであろうか。
このパワーボムにいくときにジャイアントスイングのコマンドは完成させておこう。投げ抜けは覚悟の上で次のジャイアントスイングがもし発動したらラッキーてな感じである。

ジャイアントスイング

パワーボム中	投げ技	30

ジャイアントスイング
最後はジャイアントスイングに行く。ただしこのときのジャイアントスイングのダメージは、普通に決めるジャイアントスイングのダメージより小さいのである。
相手が投げ抜けに失敗するとこれに行くのだけれど、投げ抜けのタイミングははっきりいってあまりわかっていないため、ボタン同時押し連打というのは結構失敗するときがあるので、絶対に投げ抜けされてしまうということはないのである。
ジャイアントスイングまで入るとダメージは何と113!! これはロメロスペシャルよりも高く、コマンド入力もこちらのほうが楽なので、狙うのはワンダフルメキシカンコンボでろう。

■KING

COMBINAATION 10連コンボ

入力										LP
攻撃種類										中
攻撃力										23※註1

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
入力	LP	RP	LP	☆LP	RP	☆RK	RK	RK	☆LP	LK
攻撃種類	上	上	中	中	上	下	下	下	中	中
攻撃力	12	15	10	6	6	5	5	5	7	30

入力					LK	☆LK	RK	LK	☆RP	LP+RP
攻撃種類					上	中	下	下	下	投げ
攻撃力					8	10	5	5	6	30

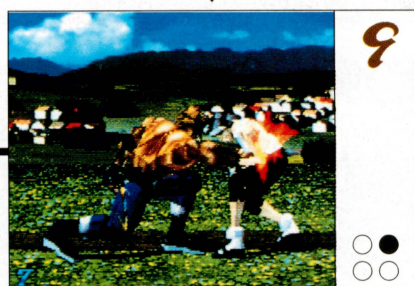
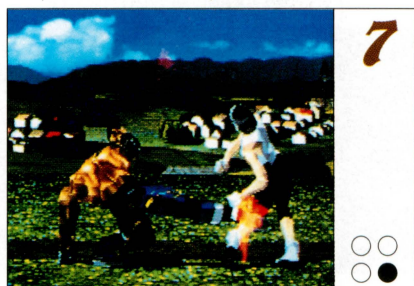
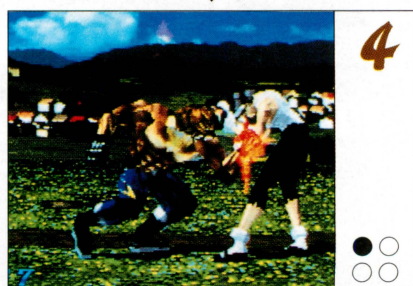
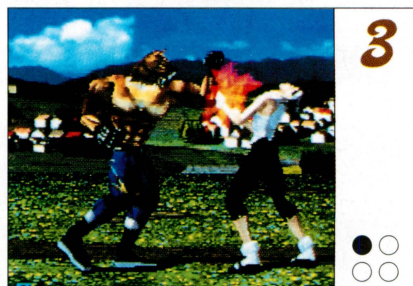
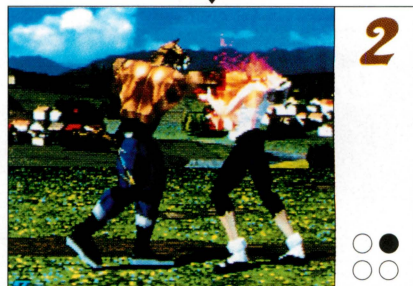
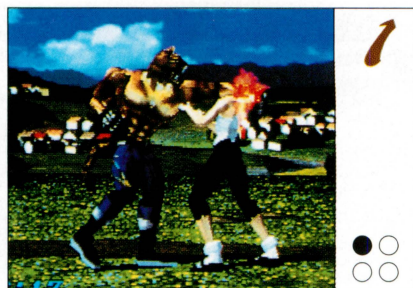
キングの10連は前作でも後半の下段、中段が強く、出し切るのがいいかんじであったのであるが今回新しく入った10連コンボもまた、後半に変化がつけられるようになり、より後半部分が充実していると言えるだろう。くわしく見ると5段目で2通りに分かれる。前作からあったほうはここで上、下といくのに対し、新しいほうは上、中といく。前作で慣れている人はだいたいしゃがんでいるので、ここで中段がヒットしやすく、もしヒットするとその後下段も連続してヒットする。

また、新しい10連コンボのほうに分岐し、7段目で前作のほうに帰ってくることも可能である。これは、最後の9段目、10段目に関わってくることであり、前作は最後に中段、中段といって非常にガードしにくかったのであるが、新作のほうは下段から投げになっているのである。この9段目の下段というのは、ガードされると反撃をうけるのだが、とっさにガードして反撃なんてのはけっこうキツいので、コンピュータでもないかぎりそれほど反撃はうけないだろう。

技の説明が終わったところで有効な使い方を見てみよう。まず5段目の分岐を考えてみよう。ここで前作通りにやって、途中でやめていきなり投げという戦法をとるのなら、前作でも新作でも使い方に変わりはないが、あくまで10連コンボにこだわりを持つのなら迷わず新作のほうに分岐しよう。

その理由はいたって簡単、新作のほうに分岐すれば、7段目で前作にいくか新作にいくか選択できるからである。

8段目は前作はアリキックを出すが新作はしゃがみLKを出す。ただし遅くないので、完全に見切られるということは少ないだろう。したがって、下段か中段かの2択になりやすいので、今回の10連コンボはかなり使いやすくなったと思う。

最後に、出し方のコツを説明しよう。今回は前のようにLPとRPを連打するよりも、最初の3発だけ素早く入力し、後はタイミングよく押すとよい。

表中の☆はガードポイント　※註1：ダウンにヒットすると15

BASIC 対戦基礎 COMBAT CONQUEST

BASIC COMBAT CONQUEST 対戦基礎

HEIHACHI MISHIMA

一発屋…。

この言葉が当てはまるキャラは、思ったほど多くない。

平八は、そんな選ばれたキャラにして筆頭を務める、最強の暗黒王なのである。

――Bマグナ黒岩

今も昔も狙うは空中遊戯

三島家と言えば風神拳。風神拳と言えば空中コンボ。平八が勝利をゲットするには、いかに風神拳を当てて浮かせ、強力な空中コンボを入れるか。すべてこれに懸かっているのだ。

では、風神拳を効率良く当てるには、どんな状況で出していけばいいのか？

①相手がしゃがみ状態のとき。

②相手の技をすかせたとき、または硬直の長い技をガードしたとき。

③相手の出す技が読めたとき（技の出かかりを潰す）。

だが、これら3つの状況はそうそう訪れるものではない。ゆえに自ら、こういった状況を作っていかねばならないのだ。そのための立ち居振る舞いを、次から書き連ねよう。

かがみダッシュから…

遠距離戦 往年の2択に持ち込め！

遠距離戦は平八の得意分野だ。この自信は、距離が近いと潰されやすい奈落払いが安心して使える、という事実からくる。

かがみダッシュで近付き、相手が立っているなら奈落払いか投げ、超ぱちきがいいだろう（難しければ金剛落とし）。鬼神拳もこの距離でしか使えないから、風神拳のタイミングを覚えられたと感じたら織り混ぜるべし。

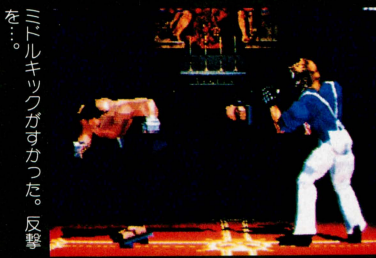
とまぁ、こちらのこういった考えを認識してくれている相手になら有効だが、問題なのは、知ってか知らずか、手を出しまくってかがみダッシュを潰しまくってくる相手。

こういう場合すかってもいいから、かがみダッシュをほとんどせずに風神拳を出して、最も判定の強い出切った部分を当てるようにしよう。

風神拳、奈落払い以外にはもちろん崩拳も活用していきたい。リーチのある点を利用して、バックダッシュで逃げるような相手にぶち当ててやるのだ。

また↘LKも有効。単体だとすかってしまって隙だらけだが、10連コンボにつなげると、手を出してくる相手に裏拳がヒットする。出さない相手には、そのまま10連コンボを続けていけばいい。

RKで奈落払いを出すか。三島だぁ～。

そのままRPを押して風神拳にするか…。

ミドルキックがすかった。反撃を…。

などと思ってる奴には、裏拳がヒットするぜ。

言い忘れていたが、ここで言う遠距離とはスタート直後の間合いより離れた距離を指している。

中距離戦 豊富な中段技を生かせ！

中距離とはスタート直後のお互い、つかず離れずの間合い。

ここでも1番に狙うものは風神拳。奈落払いは潰されるから、超ぱちきとの2択を心掛けよう。

風神拳は別格として、この距離では中段技群が効力を発揮する。

まず第1に瓦割り。ちょうど振り降ろした肘先、最も判定が出きった部分が当たるはず。ポールのように下段へのコンビネーションがないから、瓦割り→超ぱちきといった投げ技を加えて、次の崩拳を安定してガードさせないように工夫してほしい。

次にくるのが裏旋空刃脚。威力は小さいものの、ほとんどガード不能なので、平八の技の中で相手が最も嫌がる技。風神拳や瓦割りなんか使わないで、これぱかり使ってりゃ感があるが、平八の持っている技で最高に潰されやすい技でもある。何せ宙を跳んでるくせに、しゃがみパンチに落とされてしまうのだから…。

浮いてるのに…。根気良く固めてから出そう。

だから、こういった距離で出す際は、右踵落としを出して崩した後だとか瓦割りを出して崩拳がくるものと思わせて出すと良い。ガードさせてしまえばこっちのものだから（女キャラと遠間以外）、安心して出せる状況を根気良く作っていってほしい。

近距離戦 Pを絡ませてから…

ほぼ密着状態での攻防。はっきり言って単体で使える技は、投げ以外はほとんどないに等しい。

大抵のキャラは共通して、ここは↘RPを多用し空中コンボを狙ってくる。平八ももちろん狙っていけばいいが、どうせなら無双連拳を使ってほ

接近戦では立ちPを出してから…

かがみダッシュを開始。結構びびってくれるぞ。

■HEIHACHI MISHIMA 再び君臨するために！

風神拳と崩拳。鉄拳界2つの神器を持つ彼が出陣。勝利を手にしたいなら、迷わず使え！　担当：アディトシ

しい。

またP連打系の技も、隙を確認して相手をダウンさせたいのであれば閃光烈拳、ガードされてもいいよう、気軽に出していきたければ鬼哭連拳だ。

要するにこの距離では、何の変哲もないただのPが非常に頼れる。だから風神拳、崩拳、奈落払い、裏旋空刃脚といった大技は立ちPで相手の動きを止めてしまってから出していくと、意外に固まってくれやすい。実際、Pと技の間は、かなり隙だらけなんだけどね。

起き攻め道 強引な風神か、それとも…

鉄拳というゲームを勝ち抜くには、起き攻めは鬼のようにきつく攻めなければならない。

リスクが小さく安定して攻めていきたければ、相手の起き上がり技がすかる距離で待ち、空振りした場所に風神拳で入っていく。

技を出してこなければ、かがみダッシュで近付いて風神拳か奈落払いの2択を迫っていくのだ。

わざと空中コンボを失敗し、ダウンしてる相手の上に技を空振りすると、相手の起き上がり技を出さす。そのときにこちらはバックダッシュしてすかす。てなこともできるようになれば、君は立派な起き攻め野郎だ。

前作の起き攻めの非道さに比べれば、随分と狡猾になったものだ、と思う君にはこんな攻め方も推薦しよう。

そう、相手が転がっている最中に風神拳、もしくは崩拳を重ねるのだ。詳しくはシステム別ページの起き上がりの項を読んでもらえばわかると思うが、前転、後転は完全無敵ではない。必ず無防備に技をくらってしまうポイントがあり、前作のような攻め方が少なからず可能。横転もあるからバクチ要素も高いと思うが、狙ってできるようになったら、きっと歓喜のあまり三島家の養子に迎えてくれるだろう。そうなればカズヤと兄弟ということか…。

相手のダウン時に隙を見せておく。

引っかかって技を出せば、1歩引く。絶好のチャンス。

三島流空中コンボ

●風神拳（無双連拳、↘RP鬼神拳）→立ちLP→崩拳（風神拳）

立ちLPを当てる際は、レバーを前に入れていないとダメ。また、無双連拳で入った場合は、最後は風神拳でなくとも一応拾える。

最も安定した威力と難度の低さ。この後破砕蹴も入って、つまりは4段ということになる。

●風神拳→1・2パンチ（立ちLP×2）→崩拳

最後は風神拳に変えたほうが簡単だが、崩拳のほうが僅かに威力が高く破砕蹴も入りやすい。

難度は結構高めだが、慣れてしまえば実戦でもバリバリ投入できる。威力も高いぞ。

●風神拳→立ちLP→無双連拳

最後が鬼神拳（為）なので格好は良い。が、威力は低いし破砕蹴も避けられる。相手が浮くと焦って崩拳も風神拳も出せない、という人向けだ。

前作のカズヤのように、浮かせてからアッパーを2発間に入れて強力な技で占めることは、今作ではほとんど無理。さらに空中での多段コンボは、技1発の威力が低くなるようになっている。1回で殺せる空中コンボなど、さすがに今回はなさそうだ。

ちなみに、ここで紹介した空中コンボのスタートは実戦で入るなら、すべて鬼神拳のほうがいい。ただし、鬼神拳スタートでしか空中コンボを決められないという人は問題だ。練習あるのみ！

風神拳せ浮かせて…。威力の面なら鬼神拳。

1歩歩いて、立ちLPを1発。

そのまま立ちRPで1・2パンチ。

最後は崩拳。この後破砕蹴だ。

BASIC 対戦基礎 COMBAT CONQUEST

PAUL PHOENIX

鉄拳2になって加わったポールの新技は、前作の技をベースにバリエーションを増した連携技が目立つ。瓦割り落葉や葉桜からの連携の存在が、常に相手に上下ガードの選択を迫る。ズバリ言ってしまえば二択である。そう、二択こそがポールの神髄なのだ。

そしてその二択地獄の淵から鎌首をもたげる崩拳の恐怖。そこに追いうちをかけるようににじり寄る返し技（当て身）の黒い影…今日も鮮血で道着を真紅に染め上げるポール・フェニックス……人はいつしか彼をこう呼んだ…。

「紅の死神」推参！ 二択の嵐こそが信条

ポールといえば崩拳。前作ではこの技をいかにして決めるかがすべてといっても過言ではなく、崩拳があるからこそほかの技が生きてくる、という一面があった。

崩拳はガードされても反撃を受けないどころか、完全な仕切り直しとなる。つまりリスクがほとんどないため、空振りしない限りは中・遠距離でガンガン出していける。

鉄拳2でも確かに崩拳は重要な技だが、それよりも少し近い間合いでの強力な連携が大幅に増え、それがポールのメインになりそうな感がある。

中距離でのポールが出すべき技、かけるべき二択をこれから説明していこう。ちなみに中距離とは、落葉足払いがギリギリ当たるぐらいの間合いと考えてほしい。

相変わらず強力な崩拳。ガードされても安心だ。

落葉

ガードされるとマズイ分、下段スタートは大きなメリットだ。一番いけないのは、足払いが空振りしてしまうこと。せっかく相手が立っていても水の泡だ。

追い打ちの岩石割りを含めると、体力ゲージの約4割を奪うことができる。

二択の要、落葉。立ち待ち安定の鉄拳において超重要。

投げ技

魅せ技としては巴投げや裏当てもいいが、ダメージを考えると新技の風牙がいい。もしこれが決まったらレバー下+RP連打で、硬直が切れると同時に岩石割りを出すことができる。相手は素早く起きないと避けることができない。

基本となるのはこの2つで、極端な話、中段と落葉を使い分けるぐらいでかまわない。

瓦割り ⟨ 崩拳 / 落葉

瓦割り落葉ができたおかげで、瓦割りの使いでも十二分にアップした。1つ注意するのは、（ただの）落葉の足払いがギリギリ当たる間合いでは、瓦割り落葉の足払いが空振りしてしまう点。つまり、瓦割りの有効な間合いは落葉よりも少し近くなる。

この2種以外にも、瓦割り→投げという連携も使える。

投げは風牙をなるべく使いたい。もし入ったら↓+RP連打で…。

自動岩石割り。早く起きないと抜けられない。

瓦割り。君はドキドキ、俺はワクワク。

まず崩拳。とりあえず基本だ。

最後が投げ。奇襲要素大。

そして落葉。ぼやっとしてると一気に大ダメージ。

葉桜 ⟨ 崩拳 / 鉄騎

葉桜からの連携は完全な新技だけあって、慣れない相手には非常に有効だ。特に葉桜鉄騎はいきなり足元をすくうのでバリバリ決まってくれるだろう。だがポールをやり慣れてくると、実は鉄騎の発生の遅さと、崩拳とのモーションの違いに気づかれ、立ちガード基本で鉄騎ならしゃがむ、という方法で確実にガードされてしまうようになる。すなわちこの技の使い始めは鉄騎ばかりでかまわないが、やり込むにつれてその比率が崩拳と逆転し、崩拳が基本で鉄騎が奇襲用ということになる。

また、この技はしゃがみか

崩拳。やはり基本。

葉桜はかつて単発技だったが…。

鉄騎は足元を狙う下段技。出が遅い。

■PAUL PHOENIX 二択の連続で攻めたてろ！

連携技が増えまくりで、その上返し技までついてこりゃ僕満足。

ら出す必要があるため、しゃがみパンチやPDKコンボからとか、相手の起き上がり下段をガードした後など、使う状況が限定されている（全般的に中段攻撃の強力なこのゲームにおいて、自らしゃがんでためを作るのはかなりの危険が伴う。これらの理由から、実は意外に使いどころが難しい技である。

これらの連携が強力なのは揺るぎない事実ではあるが、これらの連携の最初にくる技――瓦割りなり葉桜なり――を単体で見ると、出るまでが遅く、いくら二択が強いといってもやみくもに出すだけでは相手の技に潰されてしまうのがオチだ。ときにはいきなりいってみるのも手だが、落葉以外は、

・LPをガード（ヒット）させた後
・相手の行動をしゃがみパンチで止めた後
・相手の技をガードした後

などの状況から行うのが原則。鉄拳2はバクチ性、言い換えればジャンケン性の高いゲームで、その中でもポールは大味なキャラかもしれない。だが小技の重要性は決して軽視できない。

二択ばかりが目立つが、実はそこに至るまでのきざみが重要だ。

「返し技」の基本理念

ポールにとってまったく新しい概念が"返し技"だ。タイミングさえ合えばほとんどの上・中段攻撃を取れる返しは、相手にプレッシャーを与える意味でも重要だ。

通常の投げ技自体も返し（当て身）に近い部分があるが、投げ技は攻撃力を持っていない立ちの相手を投げるのに対し、返しは攻撃力を持った状態のみが対象となるのが大きな違いだ。

さて、返しを狙う状況だが主に次のようなものがある。

①バクチで取る

開幕や乱戦時などに出してみる。よくいえば先読み、悪くいえば適当。相手が技を出すことを前提に"置く"わけだから、返しの性質上、出るまでが遅い技だとカウンターをもらってしまう。アッパーや昇り蹴りが来れば作戦成功。

②反応して取る

相手の技を見てから取る。といっても常人が反応できる技は限られている。

確実に反応して取りたいのがガード不能技。失敗するととんでもないことになるが、返しのダメージは取った技の攻撃力に比例しているため、危険を冒してでも狙ってみる価値はあるぞ。まあ素直に崩拳や昇り蹴りで安定してもいいのだが、返しには男の本能を揺さぶる何かがある。……ガード不能技に一閃されるもわが本望。返しのためならこの命などいつでもくれてやる…そう思わせるロマンがある。

ガード不能技以外にも反応できる技はあるが、正確に技を判断して取るというよりも、「何か」が来たら返しを入れてみる、という感じだろう。確かにこれも立派な反応だが、やや①に近い返しの使い方といえそうだ。

こんな技がきたら（まずこないけど）大チャンス到来。

リスクが高い分ダメージもこんなに高い。

③連携を予測して取る

例えば相手の瓦割りをガードしたとする。この後の可能性として崩拳がある。これに的を絞るワケである。そのために、各キャラにどんな連携があり（10連コンボも含む）、どこが上・中段になっていて、またそれが連続ガードになっているかを知る必要がある。さらにその連携もどういうタイミングで入力すればいいかなど、細かく覚えていかなくてはならない。

瓦割り。とすると次は崩拳かなあ？

そら来たあ。他キャラの連携も知る必要がある。

それを一気に極めるのは一朝一夕では無理である。まずは技表ページをざっと見て、そして実際に対戦して体で覚えていくしか手はない。

お手軽強力空中連弾

最後に、実戦的なポールの空中コンボを紹介してシメにしよう。

右アッパー→左アッパー→双飛天脚

右アッパーから左アッパーへのつなぎはできるだけ早く、双飛天脚は一瞬待ってから出すのがポイント。双飛が早過ぎると2発目が空振りしてしまう。

双飛天脚二段目→落葉→左ロー

浮かせる技は三宝龍でも構わないのだが、ダメージの面からみて双飛天脚のほうがよい（双飛：25、三宝：15）。落葉は一瞬待ってから出し、急いでダッシュして↓LKだ。相手の起き上がりが遅ければ岩石割りを狙おう。

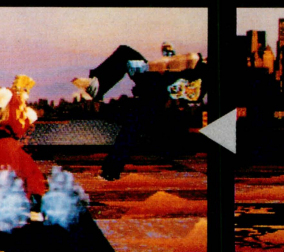
右アッパーで浮いたら…、

すかさず左アッパーで再び突き上げて…、

双飛天脚を入力。気持ち待ってから出すこと。

でないとこの蹴りが空振りしてしまう。

双飛天脚の2発目がカウンターで当たる状況はあまりないが、起き上がりに重ねるのが有効だ。

双飛の二段目で浮かせることに成功したら…、

少し待って落葉。

吹っ飛んだらすぐにダッシュ。

こいつでバシッとね。

JUN KAZAMA

BASIC 対戦基礎 COMBAT CONQUEST

風間流古武術の使い手、風間　準。鉄拳2から登場となる。3人目の女性キャラクターである彼女を使いこなすのは、なかなかに難しい。
　前作にはなかった、特殊な風間流古武術の連携に始まり、これもまったく新しい返し技を含めた、技のすべてを理解するだけでも容易ではない。
　そんな状況でもあえて、風間道場の門を叩く決心をしたキミに、風間道場初級編を伝授しよう。

風間流古武術 連携技初級編

技を知らずして闘いに勝つことはできない。まずは、風間流古武術の特殊な連携について説明していくこととする。
　準の技は、単発ではスキが大きいため連携で使っていくのだが、実はたった2つの技を抜かしたそれ以外のすべての技が、なんらかの技(連携)へとつないでゆけるのだ。
　例えば、翠連刈脚の刈脚から、泰山白鷺へ。泰山白鷺の最後のLPから、LPで翠連勁へ。翠連勁から、紫雲二段蹴りへと移行して翠連紫雲へ。といった感じにそのバリエーションは無限だ。
　組み合わせについては、表を載せてあるので自分なりのコンビネーションを考えてくれ。
　さて、準の特殊なコンビネーションについては、ある程度わかってもらえたと思うので次では実際にそれを対戦で使っていってみよう。

ガード不能の鬼首落としと、霞蹴りのみほかへとつながらない。

自分でオリジナルのコンビネーションを与えるのも楽しい。

実戦における 準の間合いについて

技やコンビネーションをいくら覚えても、ただ出しているだけでは相手は当たってくれない。相手との距離に応じた攻めの組み立て方をここでは考えていこう。

●中距離間での攻防

　準にとって一番よいのが、このくらいの間合い。相手の通常技の届かない所から、刈脚で入っていってもよいし、一歩踏み込み白鷺で先手を取っていくのもいい。一度攻勢に出てしまえばそのバリエーションの多さで相手を押してゆける。
　しかし、対準戦をある程度やっている人になってくると同じ組み合わせばかりでは返してくる。相手の行動を先読みしつつ、連携のバリエーションに幅を持たせていこう。

開始直後の間合いを中距離として考えてくれ。

防御に関しても同様で、このくらいのほうがゆとりを持って相手の技に対応できる。上、中段は、返し技で返せればベスト。中、下段は跳び蹴り(前方もしくは垂直跳びでないと相手はダウンしてくれないぞ)やアッパーで潰していこう。

●近距離間での攻防

　中距離とは異なり、出るまでにスキがある刈脚スタートのコンビネーションは、控えたほうがいいだろう。ここでは、白鷺系コンビネーションや通常技のナナメ入力+RPアッパー(RPアッパーより出が早い)、LP始動の翠連系コンビネーションなど、技の出が早い技を使ったほうがいいだろう。
　ガードに専念している相手には、投げを狙ってもよい。準の投げは、ダメージ量、相手のダウン時間共にどれを取ってもほぼ同じで、クイック回復横転などで逃げられてしまい、何も追い打ちを入れることができないので、投げ抜けのできない白山を使っていこう。

泰山白鷺と見せかけて、白鷺遊舞だ!!

忘れたころの紫雲二段蹴り。楽しい空中コンボの時間だ…。

　遠距離に関しては、走って距離を詰めるか、バクチで、先行入力鬼殺し(技表参照)を出すくらいしかすることはない。攻め側が有利な鉄拳で自分から遠くへ行っても何の意味もないのでしないように…。
　相手をダウンさせた後に、追い打ちと起き攻めだ。

通常投げで安定しても、まあよし。

安定の「刈脚」か、趣味の「流雲墜」か

鉄拳において起き上がりの攻防は、かなり重要だ。基本的には各キャラクターごとに追い打ち攻撃を持っているが、それ以外に下段攻撃の中でダウン攻撃技にもなる物が設定されている。
　準の技で、これに該当するのは、真空刈脚、流雲墜、↓+LK、などがそれにあたる。横転で逃げられても当たる、真空刈脚をメインで使って行くと相手には、かなりプレッシャーをかけられる上、うまくすれば連続HIT、空中コンボ(欄外参照)などにつなげられてお得だ。クイックその場起きで、抜けてくる相手には、刈脚流雲墜が有効なので真空刈脚にからめて使っていくとなおよい。
　攻め方としての基本形は、こんな感じだと思う。今度は逆に自分が防御側になったときのしのぎ方について考えていこう。

足がこっち向きで、このあたりから空中コンボへと…。

防御の要 返し技活用法

通常は、防御側になってしまった場合、相手の技を受け終わるか、連携のスキを返していくしかない。しかし返し技を持っている準は相手の技を取っていくことによって早めにその流れを止めることができる。
　ここでは、対戦において相手が頻繁に使ってくるであろう技をキャラクター別に説明していく(別表参照)。
　返し技の説明については、システム参照。また、ここに載せる以外の技に関しては、各キャラクター技表を参照してほしい。

●対「三島平八」

　平八はポールとは違い、瓦割りの後は崩拳しかないのでこれは狙い目。わりと楽に取れるので狙っていくこと。その他、裏旋空刃脚などの小ジャンプ後に攻撃判定が出る技も取りやすい。

返し技が決まれば、一瞬で立場が逆転する。

■JUN KAZAMA 無限コンビネーション発動!!

インフィニティーコンビネーションと、返し技で、敵を叩き潰せ!!　〝門下生〟：伊勢　猫

慣れてくれば、鬼神拳も取っていけるぞ。

●対「ポール・フェニックス」
　下段攻撃の多いポールは、準にとってかなり嫌なキャラだ。瓦割りや、葉桜後の崩拳についても下段攻撃との2択があるため、反応できるのでなければ無理はしないこと。

●対「ニーナ・ウィリアムズ」
　準よりもさらに動きの早いニーナ。基本的には、連携の途中を取っていければ…。
　狙い技は、ハンティング系コンボ、ジェイル（セメタリー）クラッシュ、ディバインキャノンなど。双掌波も取れるが、時間差、連携と種類が多く出が早いので無理はダメ。

●対「マーシャル・ロウ」
　上段攻撃の多いロウは今回はサマーへの連携が増えた。しかし、技の出かかりモーションが遅いため、タイミングさえつかめば、サマーは取っていける。狙っていこう。

●対「キング」
　はっきり言って、返し技はあまり狙わないほうがいい。投げがかなり痛いのでそっちを気をつけたほうがマル。
　ほかのキャラとは異なり、ドロップキック（サテライトも）を返すことはできないので取りにいってはだめだが、ナックルボムは取れる。

ニーナ戦の最終目標は、双掌波を取ることかな？

●対「ジャック・2」
　これも、下、中段攻撃が多くて、闘いにくい相手だ。ハンマーラッシュ系は下段始動の技だが、あせらずに3段目を取りにいこう。マシンガンナックルの最後も同様だ。
　メガトンパンチは取れれば大ダメージ！練習しても損はないぞ。

●対「ミシェール・チャン」
　一番注意するのは後掃腿後（槍弓腿中）の穿弓腿だけども前ふりの技をガードすれば楽に取れるので、連携を読み違えずガードできるよう、練習しておこう。

●対「吉光」
　吉光にとっては、生命線とも言える、忍法卍葛を取ることができるが、一発でもガードしてしまうと固まってしまうので、注意すること。
　ガード不能の剣撃を取ることもできるので、一度お試しあれ。

●対「風間　準」
　同キャラ対戦だ。相手の連携技のクセを早めにつかめば後は、落ち着いていけるはず。狙い目は白鷺系コンビネーション。この3段目と流雲墜だ。

●対「レイ・ウーロン」
　レイにとっては、かなり頼りになる後掃燕舞。しかし最初の下段をガードできれば返し技で安定。この他狼牙〜系も一発目をガードすれば4段目を取れるぞ！

↘+RK、LKなどはリーチも長くて、技の出も早い。

　どれだけ相手のコンビネーションを知っているかが、準で勝つためには重要になってくる。自分のコンビネーションばかりではなく、相手の物も覚えることが、勝ちへとつながっていくので、がんばって覚えよう。

技名	三島平八	ポール・フェニックス	ニーナ・ウィリアムズ	マーシャル・ロウ	キング
	瓦割り崩拳 裏旋空刃脚 無双連拳 閃光烈拳 空斬脚 鬼神拳	双飛天脚 三宝龍（上）（中）（下） 瓦割り崩拳 葉桜崩拳　崩拳	ハンティングキックコンボ ジェイルクラッシュ セメタリークラッシュ ディバインキャノン ニールキック 跳びつきアキレス腱固め	シットスピンキックサマー ハイキックライトサマー フロントキックライトサマー スピンキックコンボ 三連ハイキック	ジェイルキック スマッシュアッパー ナックルボム ライトストレート→アッパー

技名	ジャック2	ミシェール・チュン	吉光	風間　準	レイ・ウーロン
	ハンマーラッシュロー ハンマーラッシュミドル ハンマーラッシュハイ マシンガンナックル シーザスメガトン メガトンパンチ	斬捶 穿弓腿 槍弓腿 転身腿突双掌	忍法卍葛 忍法卍菊 日向砲 斬哭剣 絶鳴剣	流雲墜 鬼殺し 白鷺遊舞 刈脚白鷺遊舞 泰山白鷺 泰山白鷺刈脚	後掃燕舞 狼牙揺震撃 狼牙虎蹲山 背刃落 弧流腿 巻暫連脚

風間流 空中遊戯 ―実用版―

　準の空中コンボの中から実用的な物を4つ載せておく。ぜひ、マスターしてくれ!!

●PRアッパー（↘+PRでも可）→翠連紫雲
　おそらくこのシチュエーションが一番多いはず。翠連紫雲の一発目の蹴りは、スカるが2発目は入る。前方跳び蹴りや白鷺系コンビネーションに切り替えて安定してもよい。

●紫雲二段蹴り→白鷺遊舞（中段）
　実は、白鷺系の同時押しの下段蹴りは空中の相手を持ち上げることができるのだ。白鷺遊舞を泰山白鷺刈脚に変えて、畳み掛けたほうがより実戦向き。

●真空刈脚→泰山白鷺刈脚
　なんと倒れている相手を持ち上げてしまう極悪空中コンボ。条件付きできめることができる。

●鬼殺し→流雲墜→鬼殺し
　今回の一押し空中コンボ。決めれば相手の体力の半分を奪えるが、最後の鬼殺しを、↑+RP追い打ちにしたほうが痛くてさらに、安定。

全部入れば、このダメージ！
2回で倒せる。

BASIC 対戦基礎 COMBAT CONQUEST

LEI WULONG

トリッキーな動きの多いレイだが、技が一つ一つ単体で存在している感じがある。技の威力は高いほうなので、いかにして技を当てるかにかかっている。幸い下段攻撃や中段攻撃が多いので、攻撃を上下にふって相手を翻弄してやろう。

技の性質を知ろう

レイはスキのある技が多いので自分の技の性質をよく知ることが必要だ。

そこで使える立ち技をピックアップしてみた。

・後掃燕舞
・龍声下段脚（中段脚）
・狼牙揺震撃（虎蹲山）
・虚環脚
・綜爪牙
・巻暫連脚

これらの技はすべてコンビネーション技。

後掃燕舞

この技は下段、上段の連続で当たる。ダメージはかなり高いほうで、技を当てた後にシットスピンキック（⇩LK）が入り、3分の1ぐらい体力を奪えるのでレイの主要武器になる。しかもこの技は背を向けた状態や寝た状態からも出すことができるので、連携として使うのには最良の技だ。

これほど使える技にも欠点があり、2段目の上段をスカされる、もしくはガードされても投げが入ってしまう。

でも下段回し蹴りで止めることもできるので安全にいきたい人はすべて1段目の下段回し蹴りで止めて安定させても良い。

ガードされると投げられてしまう。

龍声下段脚（中段脚）

レイの技の中で唯一パンチから始まる龍声下段脚。

パンチが中段で前に進みながら出るので非常に頼れる技。しかも5段中、4段までは完全に連続で5段目は中段と下段の完全2択といいたれりつくせりだ。

中段蹴りと…

下段蹴りの2択だ!!

近距離でとりあえず出し、ガードされても最後は2択。常にレイ側のペースで闘える状況に持っていけるのでどんどん使っていこう。

技に関しての欠点はないが、入力法がレバーを前に入れた後に一度ニュートラルに入れるため、多少のスキがあるが、慣れるとあまり気にはならないぞ。

狼牙揺振撃（虎蹲山）

蹴りから始まる4段連続＋1段の計5段技。当たったときは4段連続でダメージは超高くゲージの半分は減る。ガードされたときは5段目の蹴りを中段と下段に出してフォローする感じ。

この蹴りが当たれば4段確定。

技の出始めはスキがありあまり当たらないが1発目の蹴りを捨てて、2発目から当てる感じで出すと良く当たる。

近距離では出さずに中距離で出す技だ。

下段蹴りの後に背を向けるので連携には最良の技。

虚環脚

コマンドが簡単で出しやすく使いやすい技。

上下と蹴りを2段出すが、連続技ではなく、使い方も1発目はフェイントで2発目を当てるように使うとベスト。

この技の利点は出し終わると背を向ける状態になることで、その状態から別の技につなげることができる。

技の出始めが少し遅いのが気になるが超近距離で出さなければつぶされることはない。

綜爪牙

レイ独特のガードさせ技。

相手がガードしているときにしか技の受け付けが存在しない。

ガードさせているときに相手がレバーを前に入れると、ガードさせている技が当たるという最も変わった技だ。

しかし返し技を持っているポールとジュンには使わないほうがいい。ポールとジュンはガードさせられているときに、レバー後ろに入れっぱなしとLP＋LK（RP＋RK）を連打するだけで返し技を入れられてしまう。

リーチはけっこう長いのでほかのキャラにはぜひ使っていこう。

ポールやジュンには要注意!!

巻暫連脚

コマンドはボタンを4回押すのだが技は3回しか出ていない。判定が下下中なので、強いのだが、すべての技が連続ではないのが残念。だが下段にビビってしゃがむ相手には最後の蹴りがよく当たる。

変な技だが使えるぞ。

ほかにこの技は途中で止めることができるのでガードされたら止めてもいい。そのときは寝た状態になるので反撃もあまりくらわない。

多めに使って下段を警戒させるのも1つの手だ。

寝る状態からの技を覚えよう

寝る状態から特殊な技がでるレイ。

どこから、どんな状態のと

■LEI WULONG　足癖、寝癖が悪いヤツ!!

寝る状態から出る技が非常に強いレイ。技の出る状態をしっかりと把握しよう。　担当：SHO

寝る状態をよく覚えよう。

き、どのような技が出るのかしっかり覚えないと闘いのときにすごく損してしまう。

それではどの技を出すと寝るのか、また寝た状態でどんな技が出るのかを紹介しよう。

・寝る　(相手頭側仰向け)
・旋風連脚(相手足側仰向け)
・弧流腿　(相手足側うつ伏せ)
・巻暫連脚　(相手足側うつ伏せ)

以上が技の終わりに寝る状態になる。

旋風連脚はレバーを下に入れると寝る。巻暫連脚は途中で止めると、相手足側仰向けになる。

次に寝た状態からの必殺技を紹介しよう。

・相手頭側仰向けのとき
跳弓脚
仰寝後掃燕舞
・相手頭側うつ伏せ
伏寝滑
・相手足側うつ伏せ
伏寝弧流腿
伏寝掃腿

仰向けか、うつ伏せかはコマンドで変えることができるので、「この技のあとに回転してうつ伏せにするとこの技が出る」というように頭の中で整理して技をつなげるようにしよう。

なかでも仰寝後掃燕舞と跳弓脚は2択攻撃にもなるので使っていきたい技だ。

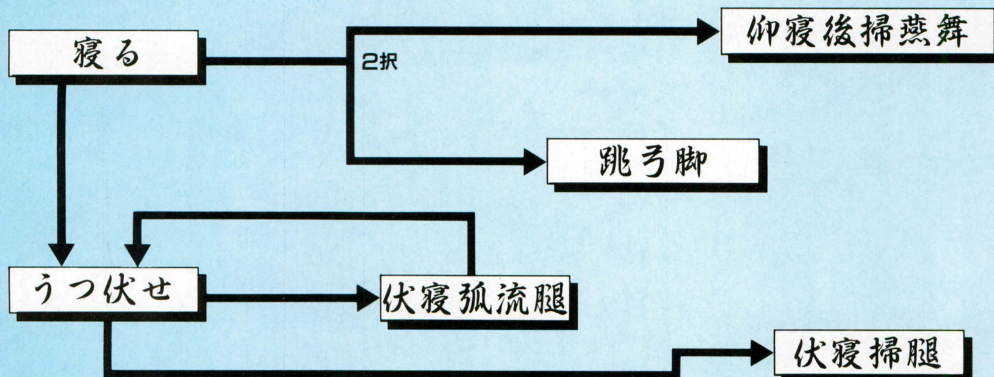
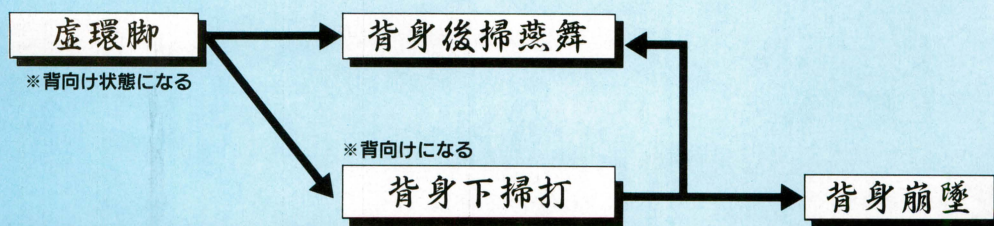
浮かせて昇り蹴りで安定。

実戦的な技の連携

今回は寝た状態と背を向ける技からの連携をまとめてみた。

まず図を見てほしいのだが、寝る状態はコマンド寝るを使用、そこからまず、すぐに攻撃に移るときは、仰寝後掃燕舞と跳弓脚の2択にする。

相手が自分の近くにいるときは、この2択攻撃で攻める。

相手が離れているときなどは仰向けからうつ伏せに変えて、そこから伏寝弧流腿を出す。この技は出し終わるとまた同じ状態になるので、また同じ技を出してもおもしろい。

うつ伏せの状態で今度は、伏寝掃腿を出すと、当たっても当たらなくても仰向け状態にもどるのでそこから最初の2択攻撃にいってもいい。

2つめは虚環脚から始まるがガードされたとして背を向けた状態から始まる。そこから、背身後掃燕舞にいってもいいが、一度背身下掃打にいったほうが確実。それがガードされても、しゃがんでいる相手には背身崩墜が入るのでかなり使える連携だ。

背身下掃打のあとは背身後掃燕舞に変化してもいい。

レイの基本的な攻めは後掃燕舞だ。それをいかに入れやすい状況に持っていくかにかかっている。

寝る状態からはかなり強いので寝るからの連携を自分なりにも考えて闘ってほしい。

寝る状態からのフローチャート

- 寝る → (2択) 仰寝後掃燕舞 / 跳弓脚
- 寝る → うつ伏せ
- うつ伏せ → 伏寝弧流腿 → うつ伏せ
- うつ伏せ → 伏寝掃腿

背向けからのフローチャート

- 虚環脚 ※背向け状態になる → 背身後掃燕舞
- 虚環脚 → 背身下掃打 ※背向けになる
- 背身下掃打 → 背身後掃燕舞
- 背身下掃打 → 背身崩墜

背身下掃打はかなり使える。

NINA WILLIAMS

BASIC 対戦基礎 COMBAT CONQUEST

素早い連携で押せ!

鉄拳2でのニーナはどのようなキャラなのか。その特徴をふまえつつ、簡単に探ってみよう。

まず**技の出が早い**。ニーナはスピード系のキャラ。圧倒的なリーチこそないものの、このスピードは頼りになる。

そして、**連携技が多数**。技の出が早く、つながる技が豊富なので当然、連携は多い。ただし、連携技があくまでも基本であって、すべての技が連続技になるわけでない。

技のスキはほとんどない。押しまくれ。

3つ目に**技のスキがほとんど気にならない**がある。これは重要。相手に最低でも技をガードさせておけば、無条件で返し技を受けるものはない。

ということで、3拍子そろっており、扱いやすいのもニーナの特徴。ガンガン押せる爽快感も味わえるぞ。

とくに有効な連携とは何か

ニーナは、いかにラッシュをかけつつ上下に揺さぶり、ダメージを与えていけるかが基本戦法となる。

そこで、どのような連携が有効かというと、ワンツーパンチかサイドキックから始まる連携がいいだろう。

まあ、ほとんどの連携がこの2つの技から始まっているので、当然と言えば当然かな。

そして、ワンツーパンチからの派生であれば、

●セメタリークラッシュ
●連撃双掌破
●スパークコンボ

が主戦力。理由は中段攻撃か下段攻撃に移行するからである。

いかに素早い攻撃であっても、上段→上段→上段などの連携は決まりにくい。上下に振ってこそ相手に与えるプレッシャーは大きくなるぞ。

セメタリークラッシュは、3、4段目の下・中が連続ではないが、コンビネーションとしては一番ガードしにくい部分。アッパーで浮いてくれたのなら、即追い打ちだ。昇り蹴りが安定だろう。

アッパーで相手を浮かせたのなら…、

昇り蹴りが超安定。

また連撃双掌破は、もう一度ワンツーパンチを追加して、5段の連携にすることも可能だ。単調な動きにならないよう注意しながら使っていこう。

スパークコンボは、最後の下段攻撃が早いのでガードされにくい。相手が倒れないので地味な技ではあるが使わない手はない。

お次は、サイドキックからの連携を考えてみよう。とくに有効な派生は、

素早い下段攻撃。まずガードできないだろう。

●アサルトコンボ
●ラピッドコンボ&レフトローキック
●ラピッドコンボ&双掌破

につなげるのがいいだろう。

これらの技も、最後が中段か下段なのでオススメだ。

アサルトコンボは3段目まではフラッシュコンボと同じで、最後に双掌破を加えたもの。2択という意味ではクリークアタックコンボも有効。3段までは連続だ。

次のラピッドコンボ〜も3段までは連続攻撃。ここまでの3段攻撃だけでも使う価値は十分にあり、レフトローキックか双掌破に発展させるのがいいだろう。

レフトローキックと…、

双掌破で2択になる。

その他の有効な連携技

ほかに有効な連携はまだまだある。それらの技とは、

●ハンティングキックコンボ
●ディバインキャノンコンボ
●ワンバン双掌破

となり見逃せない。

ハンティングキックコンボは前作からあるコンボ。1段目の跳び蹴りで相手が転べば良し、かわされても2、3段目の下段→上段のコンビネーションがある。素早いので読まれていなければ、そうそうは防ぎ切れない。

ディバインキャノンコンボは、スライサーを見せておけば当たりやすい。倒れている自分に追い打ちをかけに来る相手には有効。

ワンバン双掌破とはRPからの双掌破のこと。技表には載っていないが、RPからなら双掌破が出せる性質を利用している。

コマンド入力もやりやすいコツがあって、RP→LPの後にわずかに「ずらして」両ボタンを押しっぱなしにする。このとき同時にレバーを前に入れるか、あらかじめ入れておいても構わない。

この連携は、最初の右パンチがカウンターなら次の双掌破が必ず入るので、単発の双掌破より使いやすいかも。有効なら使ってみてくれ。

スライサーで倒れると見せて…、

ディバインキャノン。バレても反撃は受けにくい。

■NINA WILLIAMS

素早い連携で翻弄しろ

ワンツーパンチとサイドキックからの派生技を多く使い相手の反撃を封じこめろ！　担当：かっちん

単発だが有効な技もある

連携技が命のニーナだが、単発でも狙っていきたい技もある。新技の中では、

●**ディバインキャノン**
●**サイドステップスタップ**
●**キリングブレード**

の3つがオススメ。

サイドステップスタップはカウンターで当てれば追い打ちが可能なので、ぜひとも使っていきたい。理想的な追い打ちは、投げが入るので抱え込み肘打ちがいいだろう。ただ、タイミングは難しい。何度も練習しよう。

キリングブレードはサイドステップスタップのように追い打ちは不可能だが、軸をずらす（かわす）スピードはこちらが上。ただし、こちらは上段攻撃。

旧技では、双掌破とボーンカッターを使っていこう。とくに、ボーンカッターは飛びつきアキレス腱固めになるので、相手との距離が空いたら積極的に狙う。

カウンター双掌破に持っていく。

相手の攻撃をRPで止めて…、

さらに関節技へ発展する。

投げ技扱いになった。

投げる。これは強力。

すると、ひるむので…、

サイドステップスタップをカウンターで当てる。

距離別で実戦開始

鉄拳でも、相手との距離によって使う技は大きく異なる。近距離では乱打戦になり、相手より素早く技を繰り出すのがコツ。

また、中距離ではお互いに一撃必殺系の技を狙ってくる。これは技の出の遅さを距離がカバーしてくれるため。

では、具体的にニーナならどのような技が有効か考えてみよう。

●**近距離**

この距離であれば技の出が早いパンチ系に頼る。先ほど連携技で出てきたワンツーパンチからの派生が有効だろう。

近距離は押す。とにかく押す。

また、スカりたくない技なので、ディバインキャノンやサイドステップスタップは近距離でもOK。フローズンキックを織り混ぜてもおもしろい。

●**中間距離**

ラウンド開始より遠い中間距離では、一発を狙っていい。いきなりの双掌破やワンステップ双掌破（→→LPRP同時押し）がいいだろう。

あとは、間合いを取っての投げやサイドキックスタートの連携が中心。とくにサイドキックからの連携は頼れる攻撃。ニーナの主戦力になり得る。

中間距離ならサイドキックから派生しよう。

反撃に転ずるには

相手に押されているときはじっと耐えるか、それがイヤなら無理矢理でも切り返すしかない。

切り返すのに使う技は、立ちパンチか昇り蹴り（前が理想）。相手が出の遅い技ならサイドステップスタップでもいい。

いずれにせよ非常にツライ。相手の連携技を覚え、技に慣れるのも重要だろう。

やはりサイドキックからの連携がキーか

以上が現在までの基本的な戦法。要は、ワンツーパンチとサイドキックからの連携技で押し、スキを突いての双掌破。ディバインキャノンを執拗に狙ってもいいだろう。

また、サイドステップスタップやキリングブレードの軸ずらし攻撃はまだまだ未知数。新しく追加された、蟹挟みを使ってみるのも楽しいかも。

近距離のオススメ技

派生

スタートの技	派生する技
ワンツーパンチ または アッパーストレート	セメタリークラッシュ
	もう一度ワンツーパンチからの双掌破
	連撃双掌破
	スパークコンボ
	そのまま10連コンボ

派生

スタートの技	派生する技
サイドキック	クリーンアタック
	ラピットコンボ
	ウインズエッジコンボ
	アサルトコンボ
	フラッシュコンボ

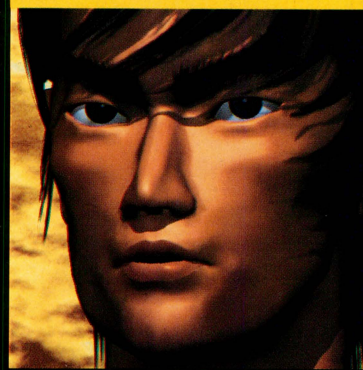
※近距離の技は別に中間距離で使用しても構わない。

技名
ディバインキャノン
ディバインキャノンコンボ
スライサー
サイドステップスタップ
キリングブレード
ジャミングコンボ系

中間距離のオススメ技

技名
掌握またはかにばさみからの派生
ボーンカッター
ハンティングキックコンボ
双掌破（→+LPRPでも可）

BASIC 対戦基礎 COMBAT CONQUEST

MARSHALL LAW

ロウの対戦とは

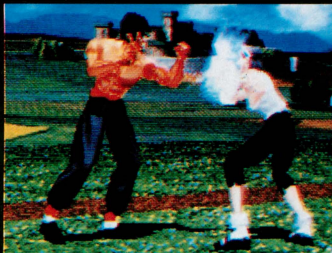
闘いの展開としては、前作と同じように、技の出が早い左連拳2発（3発目からはガードされるため）からいくつかの攻撃パターンへ移行していく。

　これはきっかけをつかむためのものだが、これに今回、増えたサマーの連続攻撃を付け加えていくことで、先手必勝的流れ以外でも、守っている中から強力な反撃に出ることが可能になった。

　反撃に出る楽しみが増えたロウ、サマーを武器にして攻めていきたい。

きっかけをつかむ

ロウというキャラクターは、攻めていくことで闘いを自分の有利な形にしていくタイプ。

　その辺は、前作と同じなので、引き続きロウを持ちキャラとする人は問題はない。

お手軽な三連撃。ガードさせて攻撃を展開するのが理想だ。

　さて、実際に攻め込んでいく場合、やはり技の出の早い左連拳を主体とした闘い方となる。ここからどう展開していくかが重要になる。

　闘いを有利に進めるために必要なのは、どれだけ手数を持っているか。

　左連拳から始まり、いくつの技に展開できるか。

　その中で重要なのは、上段攻撃である左連拳から、そのまま上段につなぐのか、中段、下段攻撃に移行するのかという点だ。

変化をつけることで、少しでもダメージを与えてやる。

　上段のままつなぐ場合、2発まで出した左連拳を、さらに3発入れる、投げるへ。

　しゃがみよけ対策で中段へ移行するなら右パンチへ押し変え、ドラゴンナックルコンボへ。

　下段なら、ドラゴンローへ。

　操作する上で出しやすさを考えた場合上段か、中段の二択にする。パンチボタンだけで移行できるからだ。

突然下段攻撃へ移行。出る順がわかるコンボより入りやすい。

諸刃の剣「投げ」

3種類あるロウの投げだが、それぞれに違いがある。

　その中から対戦で使えるものは2つ。折檻パンチと、ドラゴンニーである。

接近戦で一瞬できるスキに出せるかがポイント。

　折檻パンチは、左連拳からのつなぎ、接近しているときの不意打ちで使うと効果的。

　入れば強力だが、すかされた場合は、覚悟が必要だ。

ちょっと離れた一瞬動きが止まっていなければかなり有効。

　ドラゴンニーは、レバー2回入れを利用し、少し離れた間合いから使うのが効果的。

　スキに入れられるが、読み間違うと、カウンターをモロに受けることになる。

不意打ち&追い打ち

対戦で効果的な不意打ちとは、単にスキにパンチ、キックを入れるのではなく、相手にインパクトのある技で、精神的にダメージを与えてやること。この効果を得られる技は1発で倒せる技がいい。

　その条件を満たす技は、クイックサマーソルトキックと、ドラゴンテイルだ。

　クイックサマーは、その名の通り、速攻でサマーが出る。使い方は、離れている状況で、相手が近づいてくるとき、ダッシュしてくるときに出す。

　ドラゴンテイルは、上段攻撃に対してガード（予期）している相手に出す。

　どちらも技の出がやや遅いので、早めに出せるかがカギ。

少し離れたところからいきなり下段攻撃。まさに不意打ち。

　追い打ちというと、ダウン攻撃を思い浮かべるが、起き上がりが早くなったため大ダメージを与えないとまず無理。

　ダウン攻撃は出さずに、別の方法を探していくと、ダウンしている相手に対して、シットスピンキック、起き上がろうとしている相手には、ドラゴンテイルが有効。

　横転される前に入れたい。

怒濤の空中連続コンボ

これだ！という使える1発技のないロウでは、空中連続コンボが重要な存在になる。

　代表的なものとしては、サマー、ショートアッパーで浮いた相手に、左連拳、左連拳＋ドラゴンナックルコンボ、三連ハイキック、スピンキックコンボだが、これらに、2つの連続技サマーが加わる。

　つながるその技は、シットストレートレフトサマーと、ドラゴンローレフトサマーだ。

浮かしたあと、何でつなぐ？キック1発はさびしい……。

　まず出しやすいものから説明していくと、左連拳、ドラゴンナックルコンボ、三連ハイキックという、連打すれば出せるという大変お手軽空中連続コンボだ。

この受領証は、郵便局で機械処理をした場合は郵便振替の払込みの証拠となるものですから大切に保存してください。

ご注意

この払込書は、機械で処理しますので、口座番号及び金額を記入する際は、枠内に丁寧に記入してください。

また、下部の欄（表面及び裏面）を汚したり、本票を折り曲げたりしないでください。

（郵政省）

02 東京

払込取扱票

通常払込料金加入者負担

口座番号（右詰めにご記入ください）

0 0 1 5 0 - 4 - 98420

金額 千 百 十 万 千 百 十 円 ※

加入者名 株式会社 新声社 GMC 15

料金　特殊取扱

商品番号	商品名	数	商品番号	商品名	数
※					
			送料	円	

通信欄

各票の※印欄は、払込人において記載してください。

払込人住所氏名 （郵便番号　　　）住所・氏名はフリガナをふってください ※

（電話番号　　－　　－　　）

受付局日附印

裏面の注意事項をお読みください。（郵政省）

切り取らないで郵便局にお出しください。

記載事項を訂正した場合は、その箇所に訂正印を押してください。

払込票兼受領証

口座番号 0 0 1 5 0 - 4　通常払込料金加入者負担

右詰めにご記入ください 98420

加入者名 株式会社　新声社

金額 千 百 十 万 千 百 十 円 ※

払込人住所氏名 ※

料金（消費税込み）　円

受付局日附印

特殊取扱

変幻自在の必殺サマーで相手を翻弄しよう!

多彩になったサマーだが、使いすぎては効果はない。その威力を生かす状況作りがとても重要だぞ。

担当:ずるずる

少し変化させていくとすれば、左連拳からドラゴンナックルコンボへ、スピンキックコンボへというものもある。少し難しくなるが、よりダメージを与えられる。

浮いたところに、三連拳5発からドラゴンナックルコンボをつなぎ、バンバン当てよう。

これまでのものは、とにかく連打するもの。相手を浮かせ、近ければ、ほぼ全部当たるがダメージは少ない。

より高度なものを求めていくと、先に紹介した2つの連続技サマーを入れることだ。

ほかにもいろいろとサマーへつながる技があるのだが、相手が浮き、落下するまでの間に当てることができるのは、しゃがみ途中で出していく連続技サマーのみ。

その2つの連続技は、下段攻撃から始まるため、1発が当たってもそれほど相手が飛ばされず、次のサマーが入れられる。ただし、その入力はかなり難しい。

浮いているといっても、空中、高々というわけではないので、技を当てる時間は非常に短い。

その中で、再度サマーが当たるだけの高さと距離を作るのだから簡単ではない。難しいのは前の技の硬化が解けた直後に入力するため。

その入力が早すぎると、レバー下が入力されず、立ち状態でのパンチ、キックになる。ドラゴンローレフトサマーの入力失敗であれば、スピンキックコンボ崩れになり、2発入るが、シットストレートレフトサマーを狙っていた場合、クロスストレートで終わるという悲しい結果になる。

これを嫌ってゆっくり入力してしまうと、今度は出るには出たが、サマーが届かないという事態に陥る。

こんな難しいの本当に出るの?出せるんです。本当に!

いつ浮いても出せるというようになるには、かなりやり込む必要がある。とにかく短い時間に正確に入力するのだから、「あっ」と思ってからでは遅いのである。

浮いた状態を見たら身体が自然に反応して、出せるようにならないとね。

その2つのサマーだが、ボタン配置から考えるとドラゴンローレフトサマーのほうが出しやすそうだが、ドラゴンローのモーションが少し長いため、少しでも遅れるとサマーが届かなくなる。そのため、絶対当てたいのなら、シットストレートレフトサマーをオススメする。これでバッチリ追い打ちしたい!

浮いた相手にすぐ入力!この高さにまず基本技の1発目が入る。

出しやすいのは、シットストレートレフトサマー。この2回連続もまた最高!カッコイイ!

ロウの攻め・超基本3択

左連拳(2発)
- → 上段攻撃 左連拳(残り3発)
- → 中段攻撃 ドラゴンナックルコンボ
- → 下段攻撃 ドラゴンロー

※乱打戦になったときに有効。フェイントとして使えればもっと有効。

MICHELL CHANG

BASIC 対戦基礎 COMBAT CONQUEST

コンビネーションの重要性は鉄拳2でも変わらない

崩拳など超強力な打撃技が印象的だった鉄拳の中でも、下段攻撃からの連携を多用して相手のガードを上下にゆさぶり、そこから中・下段の2択を迫るといったテクニカルな攻めがウリだったミシェール。ここでは前作で培った下段攻撃からの連携に、新技を加えた鉄拳2ミシェールならではの攻め方を伝授しよう。

立ち合いは出の速さがすべて！

鉄拳でのミシェールはしゃがみ状態から出す技が多く、立ち合いで有効な技が少ないことが弱点の1つであったが、鉄拳2ではそれを補う技が多数ある。なかでも衝腿と連拳、崩捶の3つは近距離戦では必要不可欠な技といえよう。しかし、この3つの技はどれも状況によって使い分ける必要がありここからさらにほかの技に一連の流れとしてつなげなくては意味がない。ではさっそくこれらを用いた近距離での闘い方を説明しよう。

まずは衝腿の使い方について。ここで言う衝腿とはRP・LK同時押しのことである。この衝腿の後にLPを押すことで衝腿通天砲という技に変化させることもできるが、衝腿から通天砲へのつなぎのスキがあまりに大きいので使う必要はない。そしてこのRP・LKの衝腿はしゃがみRPから衝腿へ連携するという技だが、連携といってもRPさえガードさせてしまえば途中で相手は手を出すことはできないうえ、2段目の蹴りもガード後に反撃を受けることはないのだ。

さて、この衝腿は主に相手の技を止めることに用いる。一発目のRPの判定が強く、しゃがみⓅなので相手の技を非常に潰しやすいからである。

この衝腿で相手を止めた後は基本的に相手に優先権がある。衝腿をガードさせた後に同時Ⓟを打ち合っても相手のほうが少し早く出すことができるのだが、衝腿をガードさせればⓅをスカせる間合いに広がるので連拳や斬撃、虎身肘などにつなげてもいいだろう。もちろん大纏崩捶を狙ってもいいぞ。

衝腿の後に…、

虎身肘でさらに攻める。

さて次に連拳についても説明しよう。

連拳はLP→RPというⓅ技であるにもかかわらず1発目のLPがカウンターでヒットしないと連続技にならない。しかし、衝腿と同じように途中で反撃を受けることはない。1発目がカウンターでヒットすれば大纏崩捶につなげることもできる（連拳大纏崩捶）が、見てからそれを入力することは難しいので、決め打ち以外で用いることはないだろう。

さてこの連拳の使い道はと言うと一概に決められないが、相手より少しでも先手を取るために用いるべきだろう。この連拳は連拳下段脚という足払いに変化させることができる。この足払いを出した後、ミシェールはしゃがみ状態になっているため、そこから後

連拳下段脚から…、

しゃがみ技につなげる。これが重要！

掃腿や蒼空砲、斬捶などの強力な技につなぎやすい。この立ち状態からしゃがみ状態へいかに自然に移行できるかが、ミシェールで勝つためのカギなのだ。

しかし、この連拳下段脚は連携技であるのでガードされることも多い。それを逆手にとって連拳で止めて中段攻撃の疾歩掌拳や虎身肘、大纏崩

連拳下段脚と思わせておいて…、

中段攻撃。

捶などで2択を迫ることも重要だ。

では崩捶についても説明しよう。崩捶には大纏崩捶と崩捶上・下段脚に分類できるが、通常は崩捶下段脚をメインに使う。というのも大纏崩捶は崩捶がヒットしないと出ないため、ヒットするかガードするかを判断して入力しよう。

この崩捶下段脚も連拳下段脚と同じようにしゃがみ状態になるため、後掃腿や蒼空砲などにつなげることが理想。連拳や崩捶の利用価値とは技の出の速さとしゃがみ状態への移行につきるのである。

しゃがみ状態での技の選択

さて、連拳下段脚や崩捶下段脚などのしゃがみ状態に移行した後に状況に応じた技をつなげていくことが重要と説明したが、ミシェールがしゃがみ状態から出せる技で主戦力となるものは4つ。後掃腿（後掃穿弓腿）・疾歩崩肘・蒼空砲・斬捶である。ここでは立ち技からしゃがみ状態へ移行したこと（つまり前掃腿などをガードもしくはヒットした状態）を前提に、その後のフォローを説明しよう。

まず前掃腿などの足払いを出した後に相手が立ちガードのままなら惑わず後掃腿を出してみよう。ここで後掃腿がヒットするようなら穿弓腿へつなぐ。後掃穿弓腿はミシェールの技の中でも威力が高い重要な技である。しかし相手が後掃腿をしゃがみガードしたら後掃腿で止めて、しきり直しして次のしゃがみ技へつなごう。

疾歩崩肘・蒼空砲は足払いの後にしゃがみガードした相手に使うが、微妙に使い方が違う。疾歩崩肘は少し間合いが開いた状態、つまりしゃがみ下がりする相手に用いる。逆に蒼空砲は足払いの後に技を出そうとした相手に使う。蒼空砲は技の出が速いだけでなく当たりも強いので一方的に負けることはほとんどない。これらの技はガードされても反撃を受けることはないのでスカされないように後掃腿と使い分けて2択攻撃を迫る。

MICHELL CHANG　美しい連携が勝利へのカギ！

基本的なスタイルこそ変わらないが、新技を加えれば連携の幅がさらに広がるぞ！　担当：GYU

下段脚から…、

後掃腿と…、

これが基本だ。

では斬捶についても説明しよう。斬捶はしゃがみ状態から立ち上がる途中に出す技で、派生技が異様に多い。その中でも主に使う技は斬捶前掃扇腿（十字把）と斬捶槍弓腿である。

通常の前掃十字把と違い…、

中段の2択攻撃。

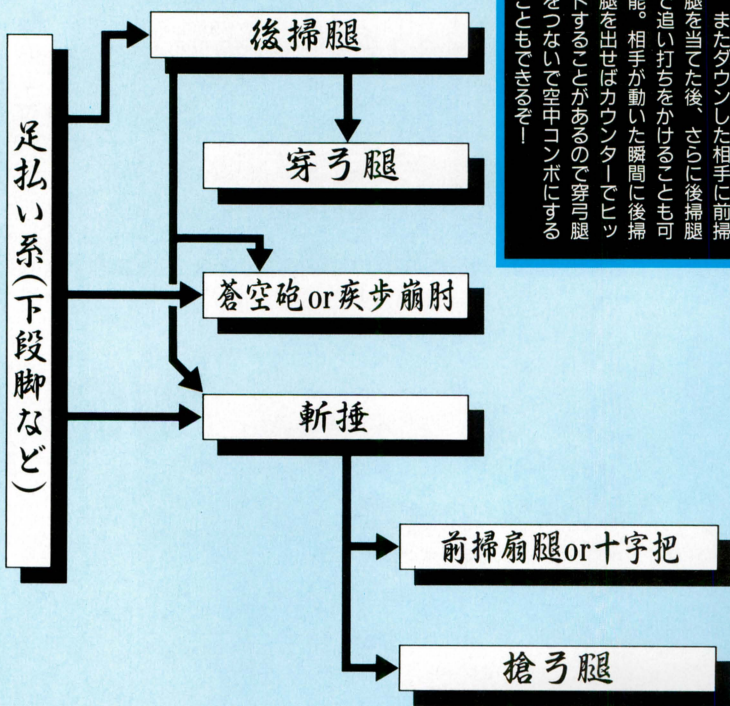
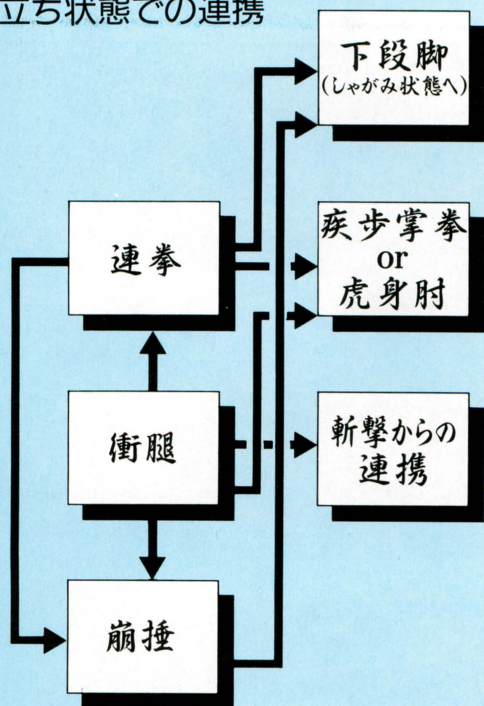
この斬捶前掃扇腿（十字把）はそれぞれ中・下・下（中・下・中）という単純な組み合わせである。しかしこの前掃扇腿（十字把）は通常のそれとは異なり、前掃腿がヒットすれば次の扇腿（十字把）が連続技としてつながるのだ。十字把はガードされると反撃されるが狙わない手はないぞ。

連続技になる。

斬捶前掃十字把は…、

斬捶槍弓腿は中・中・下・上という組み合わせだが上段の穿弓腿も後掃腿がヒットすれば連続技になるので心配ない。この技を見きることはかなり難しいので多用してもいい。もちろん後掃腿がガードされたらそこで止めよう。

斬捶を出した時点ですでに後掃腿との2択になるが、ここでさらに相手のガードをゆさぶることがミシェールの必勝パターンだ。

起き上がりを攻める

相手をダウンさせたら前掃腿で追い打ちをかけることが基本。烈震踏などのジャンプ系のダウン攻撃は天砲の後など9割以上ヒットする状況以外には使う必要はない。

またダウンした相手に前掃腿を当てた後、さらに後掃腿で追い打ちをかけることも可能。相手が動いた瞬間に後掃腿を出せばカウンターでヒットすることがあるので穿弓腿をつないで空中コンボにすることもできるぞ！

相手の起き上がりに後掃腿がカウンターヒットすれば…、

穿弓腿も入る。

足払い系（下段脚など）
後掃腿
穿弓腿
蒼空砲or疾歩崩肘
斬捶
前掃扇腿or十字把
槍弓腿
しゃがみ状態の連携

BASIC COMBAT CONQUEST 対戦基礎

JACK-2

鉄拳2のジャックの基本となる攻め方は、数多い中段攻撃と下段攻撃をいかに使いこなすかにある。数多い中段、下段を持ったジャックの対戦基礎を教えよう。

やっぱり"パワー"だね

ジャックの中段攻撃のほとんどは昔からヒットすると、とんでもないダメージを与えるという一発逆転キャラであった。

鉄拳2でもそれは健在で、さらに強い中段攻撃からの連携で下段攻撃が出せる技が増えたのである。

では闘いの流れを考えながら攻め方を説明しよう。

ラウンド開始と同時のときはたいてい相手は何かしらの攻撃技を先行入力している。

その場合、他キャラなら昇り蹴りでOKだが、ジャックはなぜかくやしいことに昇り蹴りはないのだ。そこで相手の動きを止めるのに何を出せば勝てるかといえば…、

●しゃがみRP
●立ちRP

である。

1つ目の"しゃがみRP"は

立ちRPで動きを止めたら…、

相手の攻撃にほとんど勝てるが、唯一昇り蹴り系（逃げ、垂直蹴り）には負けてしまう。

2つ目の立ちRPもたいていの技を潰すことが可能。

立ちRPは相手の動きを止めるほかにRP（ストレート）からLP RPと押すと、エルボーアッパーと出て、その後の攻防をかなり有利に持っていくことができ、攻めのかなめとしてはかなり重要。

しゃがみRP、立ちRP共に相手の動きを止めたあとは中段、下段攻撃or投げを狙うとベスト。

このときに使う技は相手の動きをしゃがみパンチで止めたなら…、

●メガトンストライク
●ハンマーラッシュローorミドル
●メルトダウン

の3つがおすすめだ。

メガトンストライクは技の出が遅いが、1発目が下段スタートで意外に相手はくらいがちになる。しかも、ジャックは下段、下段と2発連続で始まる攻撃"ハンマーラッシュ系"があるのでメガトンストライクの2発目の中段攻撃が有効なわけだ。

メガトンストライクが読まれがちな場合は先ほど述べた

そのままLPでエルボーを当てろ。

1発目の下段パンチ後に…、

メガトンストライクだ。

ハンマーラッシュ系の攻撃でチクチクと攻めると効果的だ。

ハンマーラッシュローは攻撃判定が下、下、中、中、下と下段攻撃が多く、その間に中段攻撃も入っているのでガードされづらい。攻撃力はすべて12ダメージしかないがハンマーラッシュミドルと使い分けてやればメガトンストライクも使えるぞ。

で、相手の動きを止めて今までのような攻撃をしようとすると逃げる相手の場合に使える技がメルトダウンなのである。

攻撃力はそんなに高くはないが、技の伸びが良い（技の出は遅いのだが、リーチがかなりある）ので下がりがちな相手には必ずといって良いほど使えるので覚えておこう。

ハイ。もう1発下段。結構イタイぞ。

立ちパンチで相手の動きを止めた場合に使う技は、

●メガトンパンチ
●メガトンスウィープ
●シザースメガトンorシザースメルトダウン
●投げ
●旧10連コンボ

の5通りの技の中から選択ができる。

相手が中段攻撃をしそうなときはメガトンパンチを出せばうまくいくとカウンターになって大ダメージ（MAX体力の半分くらい）を与えることが可能。近距離ならドンドン使っても良い。

打撃ではなく、投げを狙った場合パイルドライバーが有効だ。

パイルドライバーはこの投げモーションが早いぞ。

メガトンパンチ、カウンターなら半分ゲット。

JACK-2

新たなる技を秘めて帰ってきたジャックをどう使えば強いのか教えよう。　担当：キャサ夫

なぜなら、パイルドライバーはコマンド入力が昔に比べ、簡単になっていてさらに相手をつかむスピードが速くなったので、技の出かかりを投げるといったことが多くなったのである。パイルドライバーが決まれば相手体力の3分の1は減らせるのでこれまた必見の投げ。

相手が動きを止められ、かたまっているようならメガトンスウィープを使う。

この技はメガトンパンチとほぼモーションが同じで、上手な相手などは立ちガードをする。そこへ、だましたように下段パンチを当てるのだ。

そのほかにもパワーシザースの連携技がここで冴える。シザースメガトン、メルトダウンだ。

下段メルトダウンでダウン。

パワーシザース後に…、

1発目は当たればラッキーでたいていガードされてしまう。しかし、そこが狙い目。2発目でうまく中段と下段の2択がかけられるのである。

Sメガトンのほうは中段で当たればかなりのダメージを奪える。がしかし、ガードされがち。でも返し技はくらわずいい感じだ。

そこで使えるのがSメルトダウン。

中、下段と攻め、さらに2発目の技の出が早くガードはされづらい。ガードされたときは逆にダメージを与えられるがそれくらいのリスクはつきものなので、あまり気にしないで使ってほしい。

相手のラッシュを止める技をジャックは鉄拳2になって手に入れた。

ジャックバリア〝マシンガンナックル〟だ。

接近戦ではやはりジャックのほうが少し分が悪い。ラッシュをかけられると苦しいが、そんなときは立ち状態でレバーを↙に入れてLPを押すとボディブローを5発まで連射でき、そこから↘RPと押すとメガトンパンチを出せる。

押されたときはこれを2～3発で止め、反撃開始だ。

中段メガトンでダウン。2択攻めだ。

起き攻めでブッ倒せ!!

鉄拳といえば相手を倒したあと、いかに起き攻めをして相手を立たせないかである。

ジャックも起き攻めがかなり強いので紹介しておこう。

起き攻めに使用する技は、

- ●メガトンパンチ
- ●ダブルハンマー
- ●足払い（通常技↓LK）

の3つが強く、使える。

相手が倒れ、後転もしくは横転、その場起きをするが、横転のときは足払いを出せば当たり、またダウンを奪え起き攻めが可能。

後転、その場起きはメガトンパンチをタイミング良く出せば大ダメージを与えられるが難しい。

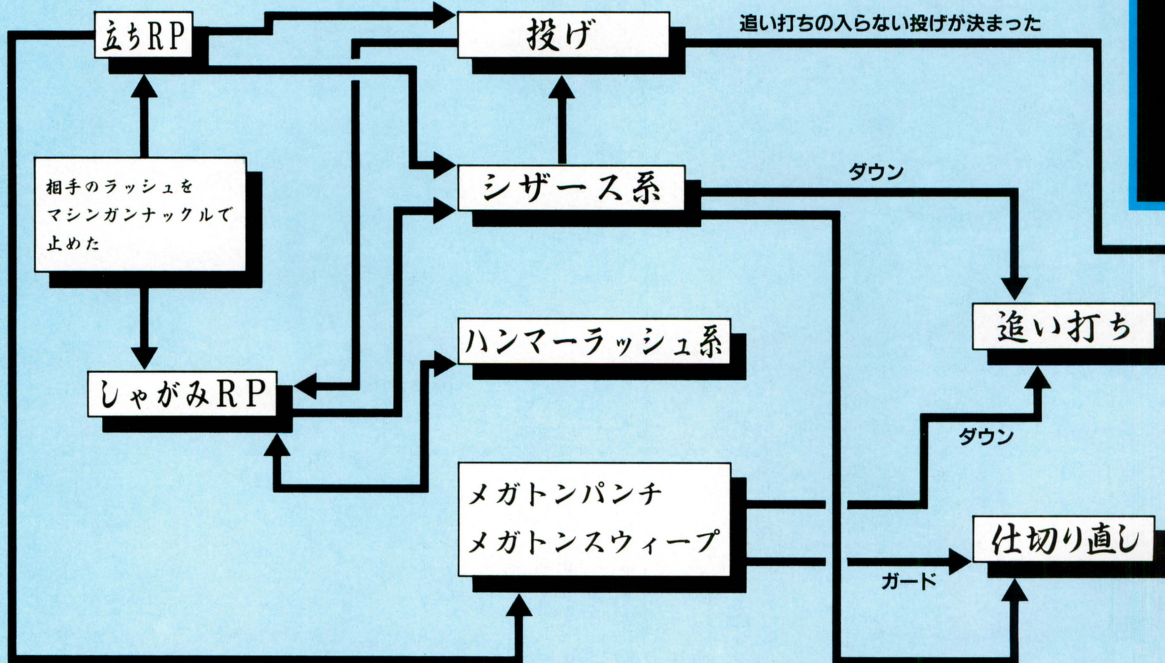
しかし、ダブルハンマーは横転でしかよけられないので多用しよう。

横転には足払いが安定。

後転にはこれ、ダブルハンマーでダメージを奪え！

立ちRP
投げ
追い打ちの入らない投げが決まった
相手のラッシュをマシンガンナックルで止めた
シザース系
ダウン
追い打ち
ハンマーラッシュ系
しゃがみRP
ダウン
メガトンパンチ
メガトンスウィープ
仕切り直し
ガード

BASIC 対戦基礎 COMBAT CONQUEST

YOSHIMITSU

相手に攻撃のスキを与えるな!!

吉光は、一発で相手の体力を奪える必殺技があまりない。あることにはあるのだが、絶鳴剣や不惑など技の出が遅い物ばかりなので、ふだんの対戦では使えそうにない。

そこで、吉光の対戦方法としては↘＋RPで浮かせて空中コンボを入れるか、投げを入れるか転ばせるかのどれかになる。

↘＋RPで浮かせた場合、前作ほど空中コンボが入らなくなったので気をつけてほしい。

では↘＋RPで浮かせた場合、なにを入れればいいのかと言うと…。

狙え!!空中コンボ

- ↘＋RP×2→LK
- ↘＋RP×3→忍法卍車
- ↘＋RP×2→吹雪→斬哭剣

ぐらいだ。一番最初の空中コンボは前作からの安定コンボだ。↘＋RPで浮かせたら速攻で次の↘＋RPを入力し、すかさずLKを入力すれば完成だ。すべてのコマンドを早く入力しないと最後のLKが入ってくれないので気をつけること。

まず、一発目で浮かせ…、

2発目も速攻でアッパー入力…、

3発目。ギリギリ入る。

で、ダウン攻撃だ。

コマンド的にカンタンな空中コンボなので、手っ取り早く覚えられるぞ!!相手を浮かせて、確実にダメージを奪いたいときにはこれを使おう。次の↘＋RP×3→忍法卍車も入力的に簡単だ。相手のダメージをかなり奪えるのでとても重宝することになるだろう。

3つ目の空中コンボは相手の体力を結構減らせて、なおかつ相手の起き上がりに攻められるという利点がある。その場に合わせ、うまく使い分け、上手に攻め立てよう。

他の技で、日向砲という技がある。この技も相手をかなり浮かせることができるのだが、日向砲で相手を浮かせた後は、相手の向こう側に回ってしまう。このため、↓Kか H卍車ぐらいしか追い打ちできない。

しかし、自分の体力が多いとき、もしくは相手の体力が少ないときに超使える技があった。

不憂という技である。この技は、その場で自分の腹に剣を刺す自殺技なのだが、日向砲で浮かせた相手を不憂で無理やり相い打ちを狙うのだ。

相手は日向砲＋不憂の空中カウンターで、体力ゲージの5分の3ぐらい奪うことができるのだ。その代わり、吉光もダメージが5分の2ほど減ってしまう。この空中コンボは相打ちにはもってこいの技だ。1本吉光が取ったときに、無理やり相打ちで勝ち取るという、相手にとって納得のいかない空中コンボだ。一応覚えといてソンのない技だ。

もう切腹しかない!!

日向砲が入ったら…、

↘RPでダメなら投げだ!!

投げ技なのだが、今回コマンド投げが一つ増えた。忍法櫓落としがその技だ。同じ投げ技の雫の2倍のダメージの60もある。この投げを使わない手はない。立ってボーッとしてるヤツはどんどん投げてやろう。

もう一つ、双破という投げもある。この投げがチョット

■YOSHIMITSU 座って消えてガード不能斬り!

基本的に前作の鉄拳と変わらない吉光だが、新技が加わった分バリエーションが増えたぞ!!

担当：M.I

するとスカってしまう。チャンスだ!!

双破で投げて、その場中段か下段を出す。

変わってて、相手がその場中段ゲリやその場下段ゲリを出した場合、その攻撃がスカってしまうのだ!!双破で投げると少し角度がズレてしまうからだと思われるが、このスカリを利用して⇙RPを入れてやろう。かなりのダメージを奪えるハズ。

さらに、忍法風塵という背後投げが加わった。

コマンド的には通常投げと変わらない。卍裏拳などで相手に後ろを向かせた場合に、この投げか中段か下段攻撃を仕掛けよう。ダメージは投げ技の中で一番多く、70もあるぞ!!

吉光対戦術…遠・中距離戦

吉光は遠くからでも攻撃しやすいキャラだ。突っ込んで行ける技が多く、技のスキもあまりないものばかりだ。

基本の攻めは卍葛から2択で、

投げor下段攻撃か、

中段攻撃だ。

遠・中距離から使える技として、

- ●忍法陽炎
- ●忍法卍葛
- ●忍法卍芟
- ●吹雪
- ●斬哭剣
- ●飛空剣
- ●忍法卍菊
- ●不惑
- ●日向砲

とこんなにある。忍法陽炎は忍法草薙や草薙砲に持っていける。反撃して来る相手には忍法陽炎で止め、⇙RPで浮かせよう。立ってる相手は投げて、しゃがんでる相手には草薙砲まで出そう。

忍法卍葛は、無理やり近距離戦にもちこむのに使う。忍法卍芟や忍法卍菊も同じだ。

吹雪は、技の後にスキがあるのであまりオススメできない。返し技を知らない相手には使えるが、知っている相手には使わないほうが良いだろう。稲妻・日向砲も同じだ。

斬哭剣はガード不能技なので、相手に当たる間合いならOKだ。フェイントとして連獄剣をやってもいいぞ。相手は後ろに行くか、反撃するしかないからだ。

飛空剣は基本的に斬哭剣と同じ使い方でOKだ。だが、遊び技として見といたほうが身のためだ。

不惑は一発技。もう、どうしようもないとき以外には使わないようにしよう。かなり相手に近寄って切腹してくれるのだが、相手がこの技を知っていると、技の途中でツブされたり逃げたりされるので、タイムオーバーで負けそうなときや、自分の体力がもうないときなど以外には使わないほうが良い。惑はフェイントとしてはあまりにも使えない。

吉光対戦術…近距離戦

近距離戦こそ、吉光の間合いだ!!スキのない技が多く、中段→下段→中段などスキのない技でガンガン攻められるぞ。近距離戦で使う技は、

- ●投げ各種
- ●吹雪
- ●倒木蹴
- ●露払い
- ●PKコンボ
- ●旋風剣
- ●華厳
- ●千覚無空舞
- ●卍裏拳

投げ技と吹雪はさきほど説明した通りだ。吹雪は出が早いので近距離戦でも使える。

倒木蹴は、忍法卍芟中にコマンドを入力すれば単発で出したときより早く技が出る。

露払いは下段攻撃で相手を転ばせる技だ。追い打ちをかけ、起き上がり時にプレッシャーを与えよう。

PKコンボはつながらないのであまりオススメできない。間合いを少し空けたときなどに使うぐらいだ。

旋風剣はコマンドが少し難しいが、出がかなり早いので、覚えておきたい。目の前で出すと相手は技が出るまでに返すか後ろに下がるしかないので、イキナリ目の前で出すと相手は困惑するハズだ。

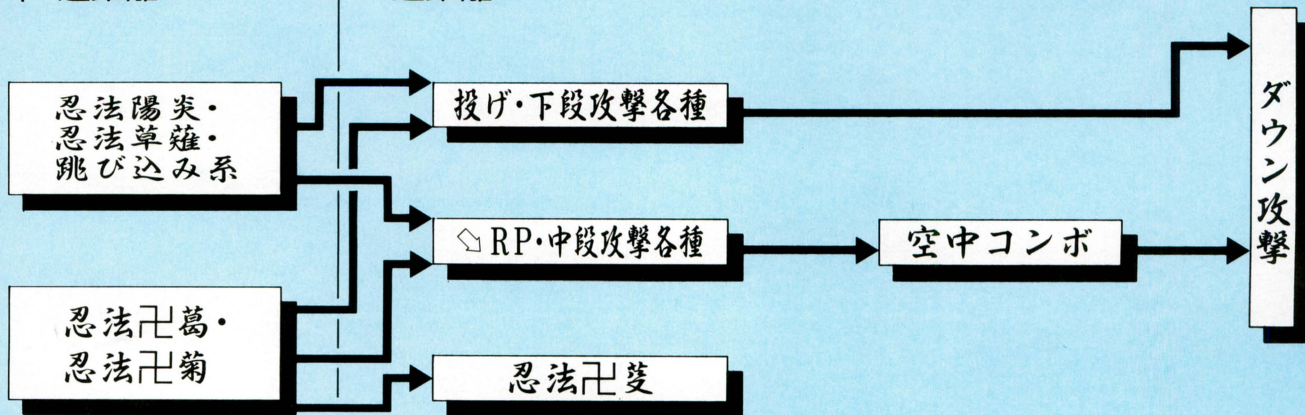
華厳は下段攻撃で相手を転ばせられ、なおかつガード不能技だ。技が出るまでにほんのチョット溜めて剣を振るので、技で無理やり返そうとする相手には反撃されてしまうであろう。

千覚無空舞は、相手との間合いが近いときにしか出ないので気をつけよう。

卍裏拳は主にスキのある技を相手が出したとき、余裕があれば使えばいい。

とまあこんな感じだ。これらの技の使い道をよく覚え、実戦に役立ててほしい。技と技との連携はフローチャートを見て参考にしてほしい。

BASIC 対戦基礎 COMBAT CONQUEST

KING

これがキングや!!

キングはほかのキャラに比べると投げのダメージがでかい、ということはやればわかると思うが、それ以外の打撃技もスキの少ないコンビネーションがいくつかあり、それに加えて下段技で使えるものが多数ある。

下段技に優れているということは必然的にしゃがませやすいということで、しゃがんでいる相手は投げられないのである。こうなるとキング相手のときは「しゃがんでいればOK」というふうになってしまう。

そこで重要なのが、いかに中段攻撃をちらつかせて相手を立たせるか、ということである。

そこで出てくるのがコンビネーションである。幸いしゃがみがちになると前後の動きが鈍くなるので、キングとしては間合いの調節がやりやすい。そこをコンビネーションをうまく使い相手を立たせ、最終的には投げを狙う。これがキングの戦法である。前後によく動く相手であれば、容赦なく下段を攻めてあげよう。

接近戦を制す

ここでは主に対戦で使用する技を細かく見ていこう。

①ライトストレート→レフトアッパー
②レフトストレート→ライトアッパー
③エルボースマッシュ
④ワンツーアッパー
⑤ライジングトーキック

これらは接近戦で使用する。技の出が速いものばかりなので、上下にガードを揺さぶろう。

上段RPから、

レフトアッパーにいくか、

①、②は開始が上、下と分かれており、それぞれ2発目は中段である。①、②でガンガン攻めて、突然投げに行けばいいだろう。とにかく相手が立ちガードするまではこれでどんどん体力を奪っていこう。

③は崩し技でありこの後の2択はすごく有効。ワンツーパンチで安定してもいいし、投げを狙ってみてもいい。もしすぐにしゃがみパンチをやるようならグランドスマッシュでカウンターをとってやるのが有効だ。

④の狙いは10連コンボと技が一緒、ということにある。

投げやLストレート→Rアッパー。

10連コンボの4発目は中段攻撃で、ワンツーアッパーをガードされてもその後投げか中段かの2択に入れるのである。

⑤はキング唯一の浮かせ技である。アッパー系の技では前方にしか吹っ飛ばせないので、このライジングトーキックは非常に重要である。といってもキングには空中コンボで多大なダメージを与える組み合わせはあまりない。それでもワンツーアッパーを入れるだけでけっこう減らせるので狙っていこう。ライジングトーキックはガードさせると反撃を受けるので、①、②で攻めておいてしびれを切らして攻撃してきた相手を返り討ちにするのに使おう。要は、ここぞというときに狙えということ。

エルボースマッシュから、

ムーンサルトなんてのもGOODな感じ。

相手を誘ってライジングトーキックは常套手段。

中距離は下段がいい

この間合いはキングの最も得意とするところ。使う技は、

⑥グランドスマッシュ
⑦スマッシュアッパー
⑧ダイナマイトアッパー
⑨アリキック
⑩ジェイルキック

⑥は相手が近づいてくるのを見越して置いておく感じで使うとよい。もちろん狙うのはカウンターヒットで、ジャンピングパワーボムにつなげたいところ。この技自体の攻撃力は低いので、なんとかカウンターを取ろう。

⑦、⑧はモーションも判定もまるっきり同じもの。詳しく使い分けると⑦は前方、後方ダッシュでお互いに攻める機会をうかがっているときに使うのがいい。コマンドの性質➡➡というのが、こういうときに生きてくる。⑦は攻められそうなときに、とりあえずしゃがんで上段、下段、投げの回避をしている状態から出すのがいい。また、この状態はお互いに投げを狙っている場合が多く、それに合わせてカウンターヒット、というケースが多い。カウンターを取ればそれなりのダメージが与えられるので結構強いぞ。

また⑥、⑦とモーションが似ているので、この中距離からいきなり中、下段の2択がかけられる。ただし⑥、⑦、⑧ともに技が出切るまでの判定が弱いので、使う場合は必ず中距離の間合いをとろう。

⑨は重要。まずはカウンターを取らなかった場合を考えると、2発でやめるのは最も安定しているが、今回はアリキックからの派生技でスピニングスマッシュというのがありこれは判定が中段である。よって3発目に中、下の2択が発生するのである。中段はヒットすれば相手は倒れるし、アリキックの3発目はヒットさせればこちら側が速く動け

どれがどれだかわからないモーション。

■KING　接近戦もいけるようになった

ちぎっては投げ、ちぎっては投げ…そういうふうにできれば理想だね。

担当：MVP

今回は3発目を出すのもいいかもしれない。

るようになり、そこからまた投げか中段かの2択に移行することができる。ただし3発目は中、下ともにガードさせると反撃を受けるので、安定させたい人は2発目まででやめよう。

次にカウンターを取った場合であるが、カウンターを取ったら狙うはオクトパスホールドだ。ただ今回はカウンターを取っても5発連続して入らないので、ここでもスピニングスマッシュを狙える。要は中段か投げかの2択にするのである。

⑩は前作と使い方は変わらない。とにかく中段、下段が遠くから打てる、ということでプレッシャーをかけよう。

距離別投げ技講座

ここまでに書いたのを見れば、接近戦でも中距離戦でも投げに行きやすいと思えるだろう。下段の強いキングは、下段で動きを止め、中段か投げの2択、というのが必勝パターンだ。ここでは距離別で使える投げを見ていこう。

●ツームストンパイルドライバー

これは接近戦で使おう。この投げの特徴は、失敗するとジャイアントスイングかジャガードライバーに変わる、というところだ。ジャガードライバーは今回新たに入ったボストンクラブにつなげれば70ダメージになるので、どの投げが炸裂しても65～70のダメージは奪えることになる。

ジャガードライバーになっても、

ワンダフルメキシカンコンボは、

パワーボムまで入ればOK。

ボストンクラブで大ダメージ。

中間距離で狙うのはキング最大の投げ、ワンダフルメキシカンコンボである。これはコマンドを入れるとしゃがみダッシュをしていくので距離が離れていても投げられるのである。この投げは投げ抜けされることもあるが、パワーボムまでさえ入れば80を超すダメージが入るので重要である。また、投げ抜けされるといっても抜けるタイミングは結構シビアでそうやすやすとは抜けられないので安心して使おう。

ちょっとした空中コンボ

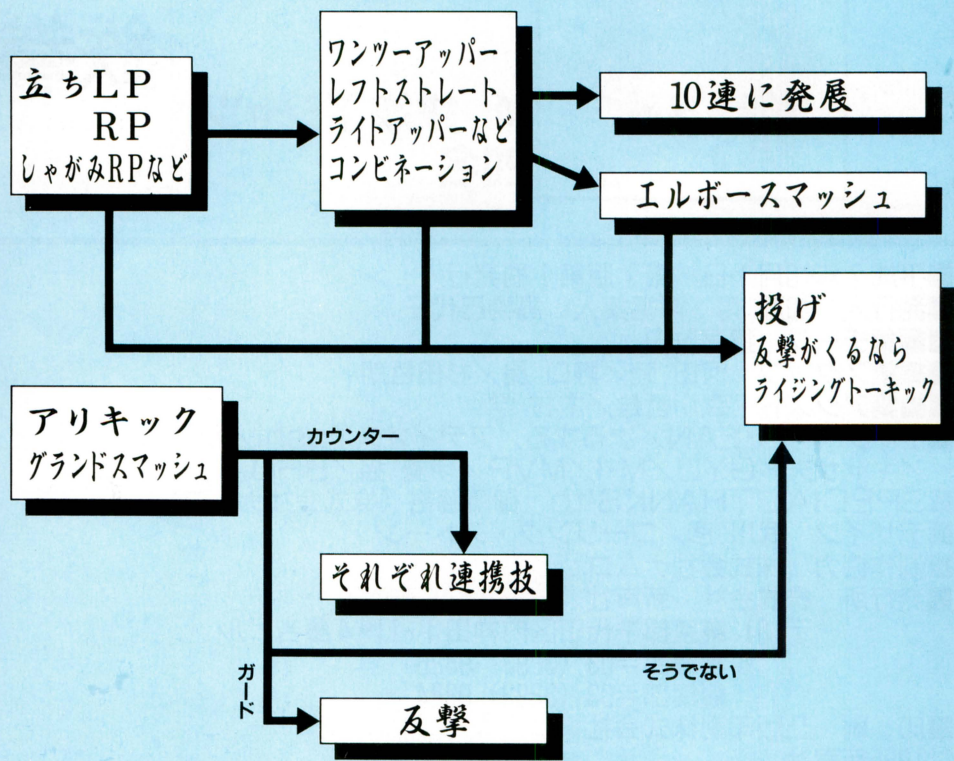
キングには空中コンボはあまりというかほとんどない。その中ではましと思えるものを1つ載せておこう。それはライジングトーキック×2→ダブルニードロップである。これだけで体力半分奪えるぞ。

エルボースマッシュで崩したら、ワンツーパンチ→ダブルニードロップがいい。

ライジングトーキック×2の後、

ダブルニードロップ。お手軽。

神父にとりつかれろ!!

キングの戦法をまとめると、接近戦、中距離戦ともに中、下段で攻めて、ガードしているようなら投げ、これに尽きる。使える技も豊富にあるし投げ技は大ダメージをとれる。空中コンボは少ないがガンガン攻められるキングは楽しいキャラなので、みんなゲーセンで使ってくれい。

鉄拳2ムック

読者プレゼント

応募方法　綴じ込みハガキにアンケートの答えと希望の賞品番号を記入のうえ、〒101東京都千代田区内神田 1-11-4 藤吉ビルまで送ってくれ！平成 7 年10月 1 日(消印有効)が締め切りになってるんでよろしく！

ナムコ提供
1．表紙イラストテレカ
20名
※デザインは多少異なります

ゲーメスト提供

2．プレイステーション
3 名

4．鉄拳Tシャツ
20名

鉄拳2

3．プレイステーション用
鉄拳2ソフト
3 名
＊ソフトが発売されてからの発送となります

■平成 7 年10月 1 日　第 1 版第 1 刷発行
■発行人　加藤 博　■編集人　高橋己代子
■編集チーフ　猿渡雅史
■編集スタッフ　河田 睦／野口 晶／杉田哲朗
■編集アシスト　森川哲雄／木村 学
■ライター　C・LAN／ずるずる／アディオスToshi／がっちん／キャサ夫／GYU／M・I／MVP／伊勢 猫／SHO
■SPECIAL THANKS to　御所脇裕（株式会社ナムコ）
■デザイン　武川 彦／ローリング・ストーン
■制作協力　株式会社ナムコ
■発行所　株式会社　新声社
〒101 東京都千代田区内神田 1-11-4 藤吉ビル
営業部＝03（3293）9326
編集部＝03（3293）9324
■印　刷　凸版印刷株式会社

書店（帖合）印
部数　　　　冊

ゲーメストムック

No.64
No.77
No.84
No.90
No.91
No.94
No.97
No.99
No.105
No.108
No.109
No.112
No.114
No.120
No.123
No.125
No.129
No.130
No.132
No.133
No.134
No.136
No.137
No.138
No.139
No.140
No.141
No.142
No.143
No.144
No.145
No.146
No.147
No.148
No.149
No.150
No.151

●お求めの号に○を

お名前	
お電話	

新声社

今日負けて、あしたも負けて、myフォボス（川柳募集中）

種別	タイトル	番号	価格	付録
増刊号	ストリートファイターII	No.64（'91年10月号増刊）	1000円	[付録]描き下ろし巨大ポスター
増刊号	ストリートファイターIIダッシュ	No.77（'92年9月号増刊）	1200円	[付録]ストIIダッシュポスター
増刊号	餓狼伝説2	No.91（'93年5月号増刊）	1200円	[付録]大張正己描き下ろしポスター
増刊号	ワールドヒーローズ2	No.99（'93年9月号増刊）	1200円	[付録]遊べるマッドマンお面ポスター
増刊号	スーパーストリートファイターII	No.108（'94年2月号増刊）	1280円	[付録]スーパーストII特大ポスター
増刊号	ギャルズアイランド3	No.112（'94年4月号増刊）	1280円	[付録]ギャルズカレンダー
増刊号	スーパーストリートファイターIIX	No.120（'94年7月19日号増刊）	1280円	[付録]スーパーストIIXポスター
増刊号	ワールドヒーローズ2JET	No.123（'94年8月15日号増刊）	1280円	[付録]ワーヒー2JETポスター
増刊号	極上パロディウス	No.125（'94年9月15日号増刊）	1280円	[付録]こいつ&あいつペーパークラフト
増刊号	ヴァンパイア	No.129（'94年10月30日号増刊）	1380円	[付録]ヴァンパイアポスター
増刊号	真サムライスピリッツ	No.133（'94年12月15日号増刊）	680円	
増刊号	ゲーメストワールド	No.143（95年5月15日号増刊）	540円	
ムック	サウンドコンプリートスーパーストリートファイターIIX	ムックVol.1 GMC-1	3500円	[付録]全ステージ曲、キャラクターデータ収録CD-ROM(Macintosh対応)
ムック	ザ・キング・オブ・ファイターズ'94	ムックvol.2 GMC-3	1280円	[付録]巨大ポスター
ムック	豪血寺一族2	ムックvol.3 GMC-2	1680円	[収録]スーパーアレンジCD
ムック	真サムライスピリッツ	ムックVol.4 GMC-4	1380円	[付録] 真サムポスター
ムック	バーチャファイター2 ACT1	ムックVol.5 GMC-5	780円	
ムック	ダライアス外伝	ムックVol.6 GMC-6	980円	
ムック	スーパーリアル麻雀PV	ムックVol.7 GMC-7	1980円	[付録]メッセージCD 描き下ろしポスター
ムック	鉄拳	ムックVol.8 GMC-8	980円	
ムック	ギャラクシーファイト	ムックVOL.9 GMC-9	980円	
ムック	バーチャファイター2 ACT2	ムックVol.10 GMC-10	1380円	
ムック	ヴァンパイアハンター	ムックVol.11 GMC-11	1380円	[付録] ハンターB2ポスター
ムック	餓狼伝説3	ムックVol.12 GMC-12	1280円	(付録)餓狼3B2ポスター
ビデオ	餓狼伝説2	GV-2 収録時間60分	6000円	[付録]舞さま扇子
ビデオ	ワールドヒーローズ2	GV-3 収録時間64分	6000円	[付録]雑君紙相撲
ビデオ	餓狼伝説スペシャル	GV-6 収録時間120分	7000円	[付録]攻略小冊子
ビデオ	スーパーストリートファイターII	GV-7 収録時間90分	6800円	[付録]攻略小冊子
ビデオ	龍虎の拳2	GV-8 収録時間90分	6800円	[付録]攻略小冊子
ビデオ	スーパーストリートファイターIIX	GV-9 収録時間100分	7000円	[付録]バルログ仮面
ビデオ	ワールドヒーローズ2JET	GV-10 収録時間70分	6500円	[付録]雑君JETコースター
ビデオ	ザ・キング・オブ・ファイターズ'94	GV-13 収録時間90分	6500円	[付録]紅丸&東ヅラセット
ビデオ	真サムライスピリッツ	GV-14 収録時間90分	4800円	[付録]十兵衛アイパッチ
ビデオ	バーチャファイター2	GV-15 収録時間120分	4800円	[付録]EXPLANATORY
ビデオ	ヴァンパイア ハンター ダークストーカーバトル	GV-16 収録時間75分	5800円	[付録]石井ぜんじ解説書
ビデオ	ヴァンパイア ハンター	GV-17 収録時間120分	4800円	[付録] 魔剣しおりん
ビデオ	餓狼伝説3	GV-18 収録時間70分	4800円	
CD	戦国エース	GCD-1 収録時間35分	3000円	
CD	アルティミットエコロジー	GCD-2 収録時間45分	2800円	

各商品のお買い求め方法

●Ⓖ屋で買えるのだ!!
東京・神田と大阪・上六にあるゲーメスト直営のゲームグッズの店「Ⓖ屋」で入手可能!

お問い合わせ先

▶Ⓖ屋東京内神田店 TEL：03-3293-9325
▶Ⓖ屋大阪上六店 TEL：06-775-9348
▶読者サービス部 TEL：03-3293-9326（月曜～金曜10：00～18：00）

●全国の書店で注文できるのだ！
お近くの本屋さんにお求めの品がない場合は、下記の注文用紙（コピー可）に必要事項を記入して本屋さんに持っていけばOK！または本誌の綴じ込みハガキでも可。
●通信販売もやってます！
通販は郵便局の郵便振替を利用してください（現金書留や銀行振込みは×です）。
株式会社 新声社 〒101 東京都千代田区内神田1-11-4 藤吉ビル2F
TEL:03-3293-9326

注文書

お客様のお名前 | お客様の住所 | TEL. （ ）

ムック注文数 | タイトル | 商品番号 | 申込数 冊
CDビデオ注文数 | タイトル | 商品番号 | 申込書 本 枚
増刊号注文数 | タイトル | 商品番号 | 申込数 冊

株式会社 新声社 〒101 東京都千代田区内神田1-11-4 藤吉ビル2F TEL：03-3293-9326

※書店様へ：お客様が持参された場合、注文書として対応してください。

取り扱い書店印

TEL
FAX

注：コピーしてご使用ください。

namco

鉄拳2 [Act.1] ゲーメストムック

Vol.15

まだまだいくぜ!!
新たなる闘いのはじまり…

鉄拳 TEKKEN2™

平成7年10月1日発行 第2巻第13号通巻15号
発行人●加藤 博 編集人●高橋己代子
発行●株式会社 新声社 〒101 東京都千代田区内神田1-11-4 ☎03(3293)9321

定価780円 (本体757円)送料310円

T1063381150787

雑誌63381-15 ©SHINSEISHA 1995 Printed in Japan